PLAYSTATION®2 PLAY

100% NEZÁVISLÝ PLAYSTATION®2 MAGAZÍN

ČÍSLO 12

EXKLUZIVNÍ RECENZE

grand theft auto Liberty City Stories

DÁLE UVNITŘ NAJDETE:

PŘES 30 RECENZÍ VČETNĚ RESIDENT EVIL 4 ▪ THE WARRIORS ▪ FROM RUSSIA WITH LOVE ▪ SOUL CALIBUR 3 ▪ PREVIEW BLACK ▪ ODHALENÍ DRIVER 4 ▪ TÉMA O SEXU VE HRÁCH ▪ REPORTÁŽ Z TOKIO GAME SHOW ▪ TIPY NA PRO EVO 5 ▪ VŠE O FILMU FINAL FANTASY ADVENT CHILDREN ▪ A VÍCE!

WWW.PLAYMAG.CZ | 85 Kč | 139 Sk

Listopad 2005

EuroMedia

9 771214 574007 11

PLAY ČÍSLO 12 LISTOPAD 2005 » GRAN THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES ▪ RESIDENT EVIL 4 ▪ THE WARRIORS ▪ DRIVER 4 ▪ PRO EVO 5

141. ČÍSLO

NEJHRAVĚJŠÍHO ČASOPISU O POČÍTAČOVÝCH HRÁCH...

PLNÁ HRA NA SCORE 141 **ZDARMA!**

- Strategie Silent Storm na DVD zdarma!
- Masivní recenze AGE OF EMPIRES III a PRO EVOLUTION SOCCER 5
- 11 demoverzí, 17 freeware a Indie her, 11 modů, 7 trailerů a 25 programů na DVD
- V neposlední řadě další díl originálního pořadu SCORE LIVE!

17 FREEWAROVÝCH HER!

PRÁVĚ V PRODEJI!

www.score.cz

100% NEZÁVISLÝ PLAYSTATION 2 MAGAZÍN!

PLAY

ÚVODNÍK

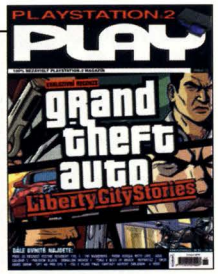
DAVID DOVOLE
REDAKTOR

Na rozdíl od většiny konzervativních kolegů, kteří stále raději sedí před televizí u PlayStation 2, jsem naplno podlehl kouzlu PSP. A zatímco se mi dosud smáli, konečně mám v ruce pádný argument, který jejich pochybnosti definitivně ukončí. Vděčím za to Rockstaru, který přinesl na PSP své slavné *Grand Theft Auto*, a to v takové kvalitě, na kterou jsme zvyklí z „velké" konzole". Díky! Rockstar nám poskytl exkluzivní přístup ke hře a musíme říct, že jsme byli skutečně šokováni jeho kvalitou. Dokonce do té míry, že jsme se zamysleli, jak by šlo PSP připojit k televizi a hru si vychutnat na velké obrazovce. Snad se podobné periferie brzy dočkáme.

I když je ale PLAY věnovaný všem „modelům" PlayStation, jeho hlavní důraz je kladen na PS2 a tentokrát vám po slabším létu opět přinášíme řadu fantastických her. Nevěřili byste, jaké hádky v redakci probíhají ohledně počtu stran věnovaných té které hře - věnovat skvělé hře jednu stránku je trapně málo, ale nemůžeme jinak. Potřebných 300 stran si bohužel dovolit nemůžeme.

Také se často ptáte na budoucnost PS2 a máte strach, že si za půl roku (to ti největší pesimisté), za rok, nebo i za dva nic nezahrajete. Pochopitelně, že ty nejlepší hry budou po premiéře PlayStation 3 mířit na novou konzoli, ale vzhledem k tomu, že se jí pravděpodobně dočkáme až v roce 2007, je v PS2 spousta života. A ani po uvedení PS3 na trh se rozhodně PS2 ze dne na den neodmlčí. PLAY tu bude celou tu dobu (a ještě mnohem déle...) s vámi.

Zachovejte nám přízeň a užijte si číslo.



STRANA 018
HLAVNÍ TÉMA
DRIVER 4: PARALLEL LINES

STRANA 022
HLAVNÍ PREVIEW
BLACK

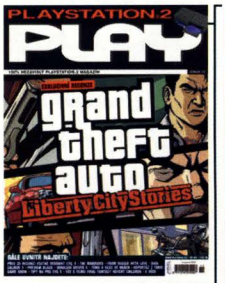
STRANA 032
HLAVNÍ RECENZE
RESIDENT EVIL 4

DAVIDŮV TIP

PURSUIT FORCE
O svém nadšení z PSP a z *GTA* jsem už psal, takže vám tu musím doporučit druhou úžasnou PSP hru tohoto čísla, kterou není nic jiného než skvělá závodní arkáda *Pursuit Force*. Že je her tohoto žánru na PSP habaděj? Chyba lávky, tady můžete střílet, jezdit v člunech, na motorkách, létat ve vrtulníku, chodit po svých, přeskakovat z jednoho dopravního prostředku na druhý... stačí, ne? Je to špetku těžší, než bych si přál, ale každopádně vynikající kousek!

OBSAH

JEDINÝ 100% NEOFICIÁLNÍ PLAYSTATION 2 MAGAZÍN!



TÉMATA
18 DRIVER 4
82 O SEXU

NOVINKY
7 PS3 NA TOKYO GAME SHOW
9 PS2 NA TOKYO GAME SHOW
10 PSP NA TOKYO GAME SHOW

TIPSTATION
72 TIPY A CHEATY

74 PRO EVOLUTION SOCCER 5

RUBRIKY
70 PŘEDPLATNÉ
76 SOUTĚŽE

78 DOPISY
80 RETRO
81 PŘÍŠTÍ MĚSÍC

PREVIEW

Hry, na které si musíte ještě pár měsíců počkat. My už je však viděli (nebo dokonce hráli) a dělíme se s vámi o naše dojmy.

22 BLACK

24 TOURIST TROPHY

25

22 BLACK
24 TOURIST TROPHY
25 PRO EVO MANAGEMENT
26 SHADOW OF THE COLOSSUS
28 HITMAN: BLOOD MONEY
30 SHADOW THE HEDGEHOG

26 SHADOW OF THE COLOSSUS

28 HITMAN: BLOOD MONEY

RECENZE

Obvyklá pomoc vybrat si mezi zástupem her, které na vás čekají na pultech a modlí se, abyste si vybrali právě je. Které si to zaslouží?

32 RESIDENT EVIL 4

59 SNIPER ELITE

43 MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

36 BIA: EARNED IN BLOOD

32 RESIDENT EVIL 4
34 THE WARRIORS
36 BIA: EARNED IN BLOOD
38 TONY HAWKS: AMERICAN WASTELAND
40 SSX ON TOUR
41 SLY 3: HONOUR AMONG THIEVES
42 FROM RUSSIA WITH LOVE
43 MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS
44 BATTLEFIELD 2
46 SPARTAN: TOTAL WARRIOR
48 THE SIMS 2
49 DARKWATCH
50 SUFFERING 2: TIES THAT BIND
52 ULTIMATE SPIDERMAN
53 CONFLICT: GLOBAL STORM
54 SOUL CALIBUR 3
56 LA RUSH
57 WITHOUT WARNING
58 SCOOBY DOO
59 SNIPER ELITE
60 FIFA 06
61 EVERYBODYS GOLF
62 X-MEN LEGENDS 2
63 EYETOY PLAY 3
64 NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS: OOGIES REVENGE
66 MAKAI KINGDOM
67 XENOSAGA EPISODE II
68 WRC EVOLVED
69 PRO EVOLUTION SOCCER 5

Od tvůrců filmu

DOBA LEDOVÁ

ROBOTI

Skvělý dabing v podání Mahuleny Bočanové a Saši Rašilova.

KUP SI ROBOTY A VYHRAJ

A spoustu dalších cen!!!

PLAY JETIX score TipStation KyberMys Moulinex začněte si hrát Carrera maminka

BEZMOCNÍ?

MÁME PRO VÁS ŘEŠENÍ! DESÍTKY NÁVODŮ TISÍCE CHEATŮ...

V KAŽDÉM ČÍSLE NALEZNETE

Kompletní návody na každou důležitou PS2 hru. Návody jsou stručné, jasné a přehledné, vyřešíte podle nich jakýkoliv zákys a překonáte jakoukoliv překážku. Navíc je tu rozsáhlá databáze tisícovek kódů včetně stovek čerstvých na aktuální hity, díky kterým si své hry budete moci ještě více vychutnat. A pokud ani to nepomůže, v pravidelné rubrice zodpovídáme vaše dotazy, přinášíme desítky zasvěcených tipů a věnujeme se i nejoblíbenějším starším hrám. TipStation vychází čtyřikrát do roka v rozsahu neuvěřitelných 164 stran za skvělou cenu 195 korun.

19. ČÍSLO PRÁVĚ V PRODEJI

TipStation

NOVINKY

8 PLAYSTATION 3 NA TGS
O *Resident Evil 5* jsme psali minule. V Tokiu bylo ovšem ohlášeno množství zcela nových projektů pro PS3...

9 PLAYSTATION 2 NA TGS
Chcete vědět, co chystá Polyphony Digital? Jaký line-up chystá Square? A nebo, že by snad... *Forbidden Siren 2*?

10 PSP NA TGS
Také kapesní verze PlayStation strčila svou konkurenci doslova do kapsy! Náš tip? Co třeba druhý *Metal Gear Ac!d*?

DAVID DOVOLE
EDITOR NOVINEK

Vítejte! Jak vidíte, na fotografii držím v ruce telefon a usmívám se. Kdybych tu fotku nepoužíval už několik let, mohl bych teď říci, že telefonuji s naším japonským dopisovatelem a přijímám skvělé zprávy o budoucnosti PlayStation! Tokio Game Show byla skutečně fantastická. Je mi sice trochu líto, že jsem tam nemohl být, ale náš japonský kolega nás zastoupil více než důstojně a na několika dalších stranách pro vás připravil úžasný mix novinek, drbů, exkluzivních obrázků a nekončících superlativů ohledně budoucnosti PS2, PS3 a PSP. Vybrat si jeden titul je takřka nemožné. Bude to nový *Devil May Cry* na PS3? *Forbidden Siren 2* na PS2? Nebo snad *Metal Gear Solid 4*?

PS3 // Tokio Game Show

ZÚČTOVÁNÍ V TOKIU

SONY OPĚT DOMINUJE HERNÍ VÝSTAVĚ (TENTOKRÁT V ASII)

Letošní ročník Tokio Game Show byl už s velkým předstihem označován za bitvu next-generation konzolí mezi Sony a Microsoftem. I přes velkou snahu Microsoftu a všudypřítomný Xbox 360 celou show opět ovládla Sony a svého konkurenta se sídlem ve Spojených státech zájmem veřejnosti snadno překonala.

A to přesto, že přes předchozí sliby nebylo možná na výstavě hry na PS3 přímo hrát - Sony se nicméně podělila o další důležitá fakta ohledně konzole a představila řadu her - úchvatné video z *Metal Gear Solid 4* rozhodně nikoho nezklamalo. Přidejte samozřejmě opět velmi solidní tituly pro PlayStation 2 a PSP a není vůbec divu, že to dopadlo tak, jak to dopadlo.

Na výstavišti se prezentovalo přes 130 firem a letošní Tokio Game Show tak byla zatím zdaleka největší. Všichni zásadní vydavatelé tu byli a firmy jako Namco, Capcom nebo Sega měly skutečně obrovské stánky. Pokud by se někdo chtěl vyhnout značce PlayStation, neměl by šanci na úspěch - po několika metrech by to musel vzdát. Sony byla na každém kroku a pochopitelně měla jeden z největších stánků, kde vedle trailerů z PS3 her na velkém prostoru prezentovala připravované produkty pro PS2 a PSP. Když se pak zavřely brány výstaviště Mekuhari Messe, bylo jasné, že videohry čeká úžasná budoucnost. Příští generace konzolí klepe na dveře a kvalita ohlášených titulů je fantastická, ať už jde o grafiku nebo o herní koncept, takže se i přes mnohem vyšší náklady na vývoj nemusíme obávat absence inovace, jak se spekulovalo.

Překvapivě silná byla také přítomnost PS2 i PSP, takže nám alespoň čas při čekání na PlayStation 3 uteče mnohem rychleji. Bylo tu prezentováno velké množství nových projektů pro PlayStation 2 - kvalita mnoha z nich překonává to, nač jsme u této konzole zvyklí a můžeme tedy potvrdit, že je PS2 daleko od smrti. Podobně nadšení jsme z PSP titulů, které začínají naplno využívat schopnosti této konzole a můžeme se tak konečně těšit i na hry, které už nejsou pouhými porty z velké PlayStation 2. Otočte list a ponořte se do budoucnosti... ■

最前列で未来を見よう。

Guns Of The Patriots byl jednoznačnou hvězdou výstavy, ale tyhle scény nikoho nepřekvapí.

PS3 NA STŘÍBRNÉM PLÁTNĚ

PLAYSTATION 3 STÁLE BEZ HRATELNÝCH VERZÍ

Sony se proti původním plánům nakonec rozhodla na letošní TGS prezentovat PS3 pouze ve formě videa a ukázala několik trailerů v „PS3 kině" umístěném hned vedle hlavního stánku PlayStation. Bylo tu prezentováno několik nových her včetně *Resident Evil 5*, *Dynasty Warriors*, *Mobile Suit Gundam*, pokračování *Genji* z PS2, *Lair*, *Power Pro Baseball*, *Warhawk*, *Fatal Inertia*, *Ni-Oh*, *Sonic The Hedgehog* a *Armored Core*.

U některých her šlo bohužel o stejné trailery, které už jsme v květnu viděli na E3 - to platí o *GT Vision*, technologickém demu *Final Fantasy* či *Tekkenovi*, v případě *Formula 1* byly k vidění přeci jen trochu nové záběry. Bylo tak nemožné odhadnout, jaký pokrok výrobci s těmito hrami udělali, alespoň to ale ukázalo, jak obrovskou podporu má PS3 mezi japonskými vývojáři.

Ze všech prezentovaných trailerů byl podle očekávání nejúspěšnější *Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots*. Kvalita jeho grafiky byla tak úchvatná, že mnozí nevěřili, že nejde o předrenderované video. Tvůrce série Hideo Kojima nicméně osobně na Konami stánku potvrdil, že jde o real-time video přímo ze hry. S pomocí asistenta a PS3 vývojového kitu Kojima manipuloval scénami z traileru, měnil umístění kamer a úhlů, stejně jako osvětlení. To odstranilo veškeré pochybnosti, které existovaly ohledně úchvatného výkonu nové konzole od Sony. Po této prezentaci Kojima vysvětlil, proč se v tomto dílu rozhodl udělat Snaka staršího - řekl, že starší postavy mají vrásky, čímž může využít schopností PlayStation 3. U mladších postav je kůže hladší, takže není žádné umění je vyrenderovat.

Je zjevné, že Sony utratila hodně peněz za neonová světla.

Další z řady slibných teaserů PS3 her byl *Project Assassins* od Ubisoftu. Ve videu jsme viděli vraha, který drží speciální meč a blíží se k postavě, která vypadá jako stráž. Těsně před masakrem trailer skončil, ale objevil se nápis, podle kterého hru vyvíjí tým za sérií *Prince of Persia*. Jednoznačně skvělé zprávy! ■

Všechny hry *Armored Core* jsou stejné, ale alespoň na PS3 vypadají lépe.

Další akce od Koei. U téhle firmy víte, co očekávat, tentokrát se to jmenuje *Ni-Oh*.

I když šlo jen o technologické demo, *Dynasty Warriors* vypadalo impresivně.

Jediný obrázek z traileru, který Capcom uvolnil. Bohužel!

ČTVRTÝ POZDRAV OD DANTEHO!

CAPCOM UKÁZAL DEVIL MAY CRY 4

Hra je samozřejmě ještě ve velmi raném stádiu, ale Capcom už se pochlubil s *Devil May Cry 4* a vypadá to, že by mohlo jít o jednu z nejlepších ranných her. Zatím máme k dispozici jen velmi malé množství informací - prezentováno bylo jen krátké video. To sestávalo z nádherně vyrenderovaného Danteho, který zaútočil na kameru svou zbraní a mečem. Na počátku se také objevila informace „PS3 only", která potvrdila, že se *DMC4* objeví výhradně na PS3. Grafický styl hry se od E3 trochu změnil, což dokazuje, že Capcom udělal velký kus práce. Šlo sice jen o grafické demo, ale hodně nás navnadilo a nemůžeme se dočkat, až se dostaneme k hratelné verzi. ■

TOKYO GAME SHOW 2005

Na TGS se podívaly zástupy Japončíků nadržených na úžasné hry.

ZPÁTKY DO SOUČASNOSTI

PS2 DOKAZUJE, ŽE JE STÁLE VE SKVĚLÉ FORMĚ

I když možná hlavní snaha směřovala k příští generaci konzolí, bylo by příliš snadné zapomenout na PS2, která s námi bude ještě minimálně dva další roky - koneckonců, PS3 se pravděpodobně nedostane do obchodů dříve než v roce 2007. V přípravě je celá řada skvělých projektů a TGS dokázala, že má stará PlayStation 2 ještě daleko do svého pohřbu.

Asi nikoho nepřekvapí, že největší počet prezentovaných her byl u stánku Sony. Také fronty tu byly největší a na některé tituly se čekalo dokonce přes hodinu. O celé řadě prezentovaných her jsme vás už dříve informovali (popřípadě tak činíme na jiném místě tohoto čísla) - vedle *Shadow Of The Colossus*, *Metal Gear 3: Subsistence* nebo *Rogue Galaxy* se nám ale dostal do rukou nový díl *Forbidden Siren* a vypadá to, že bychom se příští rok mohli dočkat ještě lepšího psychologického hororu než poprvé!

Polyphony Digital oznámili, že vedle *Gran Turismo* vstoupí i do světa motorek a chystají *Tourist Trophy* (více v preview). Asi víte, co od hry můžete čekat - „skutečný motorkový simulátor". A co víc, soudě podle historie Polyphony také nic jiného nedostanete. Nebo se snad chcete hádat?

Hry od Square Enix byly prezentovány na stánku Sony včetně *Kingdom Hearts 2* a *Dirge Of Cerberus: Final Fantasy VII*. První vypadá hodně slušně - jde sice o nastavovanou kaši, ale fanoušci originálního dílu určitě nebudou zklamaní. *Dirge Of Cerberus* zase

vypadá trochu jako vykrádačka *Devil May Cry*, na soud si ale ještě počkejte. Bohužel tu nebylo k vidění *Final Fantasy XII*, kterou Square Enix prezentoval na své vlastní výstavě o měsíc dříve.

Také Capcom se pochlubil velmi zajímavou sestavou her - *Okami*, *Onimusha: Dawn of Dreams* a *Resident Evil 4* si našly zástupy fanoušků. I když jsme se od této firmy nedočkali žádných nových oznámení, bylo hezké se podívat na to, jak jedny z nejočekávanějších PS2 her vypadají těsně před dokončením. Namco také přihodilo úchvatný *Soul Calibur III* (ten už v tomto čísle recenzujeme), další pokračování *Xenosaga* a nejnovější díl v nekonečné *Tales* sérii, *Tales Of The Abyss*. ■

FRONTY U SONY TU BYLY NEJVĚTŠÍ A NA NĚKTERÉ TITULY SE ČEKALO DOKONCE PŘES HODINU.

Motocyklová hra od Polyphony? *Tourist Trohpy* bude „real riding simulator" - tak reálný, jak počítačová simulace vůbec může být.

Vincent Valentine a jeho zbraně v *Dirge of Cerberus*, kde Square Enix tak trochu vykradl *Devil May Cry*. Zatím nevíme, co si o tom myslet.

To je přes 65 tisíc nepřátel na obrazovce! No jen si je spočítejte, ale bude vám to trvat.

65.535 ZPŮSOBŮ, JAK ZEMŘIT

IKUSAGAMI NÁS POBLÁZNILA!

Nejpůsobivější PS2 hrou na výstavě byla bez nejmenších pochyb *Ikusagami*, což je řezačka ve stylu *Dynasty Warriors* od Genki. Obsahuje 65.535 nepřátel na obrazovce v jeden okamžik - vy ovládáte bojovníka se lví hlavou a jménem *Inugami* a pochopitelně si prosekáváte cestu k vítězství. Používáte dvě tlačítka pro silný a slabý útok, vytváříte komba a najednou likvidujete doslova stovky nepřátel!

Z traileru, který byl k vidění, se zdá, že bude *Ikusagami* více než bezduchou řezačkou a zdejší lokace budou vyžadovat strategický přístup a taktický způsob boje. Přidejte grafický engine, díky kterému se na obrazovku vejde tak úchvatný počet nepřátel bez toho, aby se cokoliv zadrhlo a výsledkem bude hra, která se klidně může stát klasikou! ■

最前列で未来を見よう。

Jen jedna z mnohých lákadel TGS. Byly tu i hezké holky, samozřejmě.

Vidíte, PLAY je tak dobrý, že se líbí i dívkám! A dokonce také japonským dívkám. Škoda, že jde o anglickou verzi našeho časopisu...

RUCE DO KAPES!

PSP STRČILA KONKURENCI DO KAPSY

Ztrojnásobného útoku bylo podle našeho názoru nejsilnější právě „křídlo" věnované PlayStation Portable. Přenosná PlayStation byla skutečnou hvězdou výstavy, na stáncích bylo množství fantastických her, většinou navíc v hratelné verzi, takže v tomto ohledu si nelze na nic stěžovat!

PSP byla věnovaná velká část stánku Sony a návštěvníky tu určitě příjemně potěšil PSP Wi-Fi hot-spot, kde si bylo možné stáhnout demoverze prezentovaných her. Za zmínku stojí *Portable Resort od* Namco, což je v podstatě simulátor prázdnin, podobně šokoval i *Metal Gear Acld 2* od Konami, který je svou kvalitou podstatně lepší než první díl. Byly tu ale dva jiné tituly, jejichž kvalita výrazně převyšovala zbytek - *Boku No Watashi No Katamari* (také od Namco) a *Loco Roco*, který je vyvíjen přímo v japonských studiích Sony.

VĚTŠINA PSP HER TU BYLA V HRATELNÝCH VERZÍCH, TAKŽE SI NEBYLO NAČ STĚŽOVAT

Me And My Katamari Damacy (což je volný překlad japonského názvu *Boku No Watashi No Katamari*) přináší maličkého Prince všech vesmírů na kapesní konzoli, a to ve hře, která je až překvapivě podobná svým PS2 sourozencům. Najdete tu podobně pojaté ovládání jako na PS2 a hratelná verze v tomto směru trochu zaostávala, nicméně věříme, že se do úplného dokončení tyto pochyby vyřeší. Úžasný kus práce autoři odvedli v grafické oblasti, kde je hra naprosto totožná s PS2 verzí bez jakýchkoliv kompromisů.

Loco Roco bylo naproti tomu velkým překvapením - jde o unikátní hru, jejíž hratelnost perfektně zapadá do pojetí PSP hraní, kdy nemáte čas hrát celé hodiny, ale jen pár minut. Ovládáte oranžovou „kapku" a cílem je ji dopravit do bezpečí a po cestě sníst co nejvíce květin. Ovládání je neuvěřitelně primitivní - pohybujete s kapkou, skáčete a jediným hlavním tlačítkem jí rozdělujete do menších kapek, abyste se dostali do užších prostor. Hratelnost je díky tomu jednoduchá a okouzlující a když si k tomu připočtete unikátní grafický styl a nápaditou postavičku, *Loco Roco* vypadá na jeden z hitů roku 2006.

Katamari si získává respekt i mezi českými hráči (soudíme podle vašich ohlasů), takže nejsme sami, kdo se těší na PSP verzi.

Úchylné? Jak pro koho. Nám se *Loco Roco* líbí a je to obrovské překvapení. Dejte na nás, bude to hit!

ZTRACENO V PŘEKLADU

SONY OHLÁSILA SLOVNÍK PRO PŘEKLAD!

Jedním z nejpopulárnějších prezentovaných titulů (s mnohdy více než hodinovou frontou) se na výstavě stal překládací software Talkman. Jde o slovník a jakéhosi jazykového učitele, který vám umožňuje překládat mezi angličtinou, japonštinou, čínštinou a korejštinou. A je to hodně zajímavá věcička.

Programu musíte říct, v jaké situaci se nacházíte (na letišti, v restauraci apod.), pak si poslechne danou frázi a dá vám její překlad! Chcete-li se tedy někoho zeptat na něco v jednom z podporovaných jazyků, vyřknete výraz v angličtině a PSP vám ho přeloží - ve slovech i hlasu. Japonská verze vyjde v listopadu a my pevně doufáme, že Sony Talkman později vydá i s podporou různých evropských jazyků. Bohužel, máme tušení, že s češtinou to asi nevyjde, což atraktivitu Talkmana v našich očích značně snižuje.

Překládat větu z japonštiny do angličtiny? Proč ne, ale proč ten podivný pták?

Mikrofon bude přiložený k softwaru a připojuje se přes USB port.

TOKYO GAME SHOW 2005

Úchvatná bílá PSP. Tak tuhle musíme mít!

Simulátor prázdnin? Proč si raději nevzít opravdové prázdniny? Jsme zvědaví, zda Portable Resort vyjde i v Evropě.

Král Artuš bojuje, i když na sobě nemá nic jiného než trenky. Vzpomínky!

A další důkaz, že v Japonsku neonovým osvětlením nešetřili.

Capcom také podle očekávání představil impresivní sestavu PSP titulů a minimálně čtyři z jeho projektů stojí za velkou pozornost!

Street Fighter Zero 3 Double Upper je dalším dílem v nekonečné sérii. Vychází z verze pro Game Boy Advance, přidává ovšem několik nových postav a samozřejmě se výrazně zlepší grafika, takže konečně vidíme, že je PSP schopna i hodně solidní a svižné 2D grafiky. Pokud jde o hratelnost, Capcom se moudře rozhodl pro ovládání analogovou páčkou, takže budete moci používat speciálních pohybů bez toho, abyste se přepínali do easy režimu.

Zdaleka nejzajímavějším titulem na stánku Capcomu byl *Extreme Ghosts 'N Goblins*, pokračování slavné série *Ghouls 'N Ghosts*. Tu možná znáte z PS2 jako *Maximo*, ale tady zůstaneme u původního 2D. I když jak se to vezme - herně jde o 2D, ale v úžasné 3D grafice! Dobrodružství krále Artuše nebylo nikdy hezčí a akce vychází ze starých her, takže ti, kdo je pamatují, určitě nebudou zklamáni!

Capcom dále představil dvě hry v sérii *Megaman* (v Japonsku je známá pod názvem *Rockman*) a obě vypadají hodně slibně. První se jmenuje *Rockman Rockman* a jde o remake vůbec první hry této série z konzole NES. obsahuje ovšem předělané dobrodružství a zejména umožňuje tvořit vaše vlastní úrovně - což by se ve spojení s uploadováním výtvorů na internet mohlo stát hodně zajímavou možností. Druhá hra se jmenuje *Irregular Hunter X*, používá stejný grafický styl jako *Extreme Ghosts 'N Goblins* (2D úrovně vytvořené v 3D grafice) a znovu jde o remake - tentokrát hry *Megaman X*, která se kdysi objevila na SNESu. Tento kousek je více zaměřen na běhání a je tu tedy méně skákání než v druhé hře. Oba tituly mají v Japonsku vyjít ještě letos. ■

A kromě všudypřítomných světel tu byly i všudypřítomné displeje a obrazovky.

ZDALEKA NEJZAJÍMAVĚJŠÍM TITULEM NA STÁNKU CAPCOMU BYL *EXTREME GHOSTS 'N GOBLINS*

Capcom zjevně sérii *Megaman* hodně důvěřuje - hned dva nové tituly jsou toho důkazem.

Megaman nebo Rockman, to je celkem fuk. Tenhle modrý chlapík je každopádně borec.

MÍŘÍME DO JAPONSKA

JAKÉ MÁ REDAKCE PLAY DOJMY Z TGS?

HONZA: Je těžké přehlédnout ten úchvatný trailer *Metal Gear Solid 4* - i když byl jeho obsah docela nudný, styl mně doslova odrovnal. Připomnělo mi to první trailer z *MGS2*. Tehdy lidé nevěřili, že je něco takového vůbec na PS2 možná. A víme, jak to dopadlo, nejen že to možné je, ale dokonce nakonec bylo možné ještě mnohem víc. Což mne přivádí k myšlence, co všechno bude možné za pár let s PS3!

LUKÁŠ: Jednoduše nejúžasnější věc na celé výstavě bylo obrovské množství Japonců, kteří tam byli. Stovky, ne, tisíce! A všichni se smáli od ucha k uchu. Co se týče obsahu, zklamala mne hlavně absence Final *Fantasy XII*, ale jinak Square představil spoustu jiných atraktivních věcí a totéž se dá říct o Sony. Soudě nejen podle *Forbidden Siren 2* má PS2 ještě hodně před sebou a já jsem tomu rád.

DAVID: Jednoznačně PSP! Jasně, líbila se mi hodně i prezentace PS2 a PS3, ale v současné době jsem unešen hlavně z přenosné PlayStation (cestuji do redakce z dálky, chápete, ne?) a hry jako *Loco Roco* ukázaly, že nejde jen o „PlayStation na cesty", ale o konzoli, na které se mohou objevit originální a dosti unikátní hry.

VIKTOR: Mně se líbila jak prezentace PS3, tak i (předem se omlouvám) prezentace Xbox 360. Obrázky z *MGS4* jsou nádherné, a to prosím jinak tuhle sérii zrovna nemusím! Nejvíc se mi ale líbilo, že jsem do Tokia nemusel a na rozdíl od E3 mohl tentokrát zůstat doma a hrát *The Warriors*. Jsem pecivál a nerad cestuji. Fakt!

ALENA: Pokud jde o mne, já byl nejvíce odvařená z *Ikusagami* na PS2. Nejen proto, že to vypadá na docela originální gamesku, ale také proto, že když jsem si prohlížela její obrázky, Honza se mě zeptal, co to je za hru, která vypadá lépe než většina her z Xbox 360. Tak nějak si myslel, že jde o hru z PS3, ale spletl se. Samozřejmě je pravdou, že *MGS4* a *DMC4* vypadaly také skvěle.

PETR: Řeknu to na rovinu. Absence fungujících PS3 pro mne znamenala, že sem více pozornosti věnoval Xboxu 360. Tohle zpoždění Sony beru jako velkou facku všem loajálním hráčům, kteří čekali na hratelné verze a podle původních slibů se jich také měli dočkat. Jsem zvědav, jak si vůbec PlayStation 3 povede ve srovnání s konkurencí Microsoftu, když bude uvedena na trh o tolik později.

Jay Z, Dr Dre, Eminem a Dizzy Rascal - známe jednoho chlápka, který je lepší než tihle všichni. Ale Fiddy je ještě lepší!

GET RICH OR DIE TRYIN' (ANEB ZBOHATNĚTE Z HER)

Vivendi // Raperská gamesa

„JSEM NÁRUŽIVÝ HRÁČ A UDĚLÁM NEJLEPŠÍ HRU VŠECH DOB" - 50 CENT

Byly časy, kdy americká vláda zavírala všechny rappery do vězení, protože si myslela, že jsou ohrožením národní bezpečnosti. Černí chlápci řvali, jak rozčarovaní jsou z bílého světa, jak ďábelský je konzum a jak lidé bezmyšlenkovitě sledují televizi a nechávají ovládat svoje myšlenky. Tyhle časy jsou naštěstí pryč a my si nyní můžeme konečně užívat hudbu o dealování drog, pití opravdu, ale opravdu drahého šampaňského a orálním sexu v kabince na toaletách. Hi-hop se od poloviny osmdesátých let zkrátka zatraceně změnil a místo vykřikování o establishmentu si můžete nyní (chcete-li, samozřejmě) koupit přesně takové hodinky a kecky, které vidíte v populárním videoklipu. Nikdo už to na nás nezkouší. Je to prostě byznys.

50 Cent Buletproof není první hra, ve které si zahraje slavný rapper a určitě ani není poslední. Je to ale rozhodně nejzajímavější hip-hopová mytologie, kterou v této éře můžeme zažít. Ve hře hrajete v roli Curtise „50 Cent" Jacksona a vaše postava samozřejmě bojuje proti kriminalitě po boku G-Unit, kdy je hratelnost postavena na onom omletém faktu, že byl slavný rapper devětkrát postřelen. Pokud jste fanoušky této hudby a konkrétně 50 Centa, pak budete s největší pravděpodobností nadšení už proto, že jde o klasický merchandise produkt - to znamená, že spolu s hrou dostanete exkluzivní skladby (takové, které jinde prostě nenajdete), dále pak videoklipy (včetně všech jeho nejslavnějších singlů) a řadu dalších bonusů. Ideální vánoční dárek pro fanouška hip-hopu, ale přeci jen je otázkou, nakolik půjde také o kvalitní hru. To se ale zdá být v tomto případě nepodstatné.

Není těžké pochopit, že je podobný produkt do určité míry budoucností her. Ať se vám to líbí nebo ne, interkonektivita PlayStation 3 a obrovská kapacita jejich Blu-ray disků (na 23 GB se vejde opravdu HODNĚ bonusů) umožní netušené. Zakončeme tedy tuto podivnou novinku citátem samotného rappera: „Až umřu, moje umění bude cennější než Picassovo. Neplačte pro mě, smějte se za mě." ■

„V ROLI 50 CENTA BOJUJETE PO BOKU G-UNIT PROTI KRIMINALITĚ"

Tento screenshot oficiálně prohlašujeme za nejhezčí v historii PLAY! Kdo by to byl řekl, že ho někdo použije...

Ne, k tomuhle obrázku vám opravdu nic neřekneme. Raději se ještě jednou podívejte na ten vlevo. Síla, co!

INZERCE

LETÍME NA BELKÁN

NAMCO OPĚT STARTUJE

Leteckých simulátorů není na PlayStation 2 nikdy dost. Tenhle žánr, který nepatří mezi „VIP", je ale přitom velmi oblíbeným a jeho zdaleka nejprominentnějším členem je série *Ace Combat* od Namco (která je v redakci PLAY velmi oblíbená - viz hodnocení posledního dílu). Počty nám nikdy nešly, ale tohle by měl být podle našich záznamů už šestý díl.

Ale o to nejde. Tentokrát se podíváme do období 15 let před pátým dílem, takže usedneme do kokpitu starších letadel - čekají nás oblíbené kousky jako F-15C Eagle nebo F/A-18C Hornet, ale i vzácnější stroje J 35J Draken a Typhoon. Hráč bude plnit roli žoldáka najatého malou zemí Ustio, která hraničí s dlouholetým velkým rivalem Belkou (odtud ten „překlep" v titulku) - dozvíte se tu tedy důvody války v roce 1995, ve které byla tato fiktivní země (znalci série jistě vědí, že právě ona byla zodpovědná za válku v pátém dílu hry) poražena. Velkou novinkou mají být tzv. rivalové, tedy konkrétní nepřátelští letci, kteří vás „provázejí" celou hrou a dodávají příběhu na dramatičnosti - rivalové ovládají pokročilé bojové taktiky a jsou schopni ovládat celé své jednotky. Už podle obrázků je také vidět, že Namco zapracovalo i na grafice - ta byla už minule špičková a je tedy s podivem, o kolik jí vývojáři ještě dokázali zlepšit.

> **„Velkou novinkou mají být rivalové, tedy konkrétní nepřátelští letci, kteří vás hrou provázejí a dodávají příběhu na dramatičnosti"**

Jinak ale moc nového nečekejte. Struktura hry je už tradičně rozdělena do misí, ze kterých si sami vybíráte a hratelnost stále balancuje na hranici přístupné arkády a realismu. Tak trochu jako ve slavném filmu Top Gun, ne? Ale snad právě proto byl úspěšný, stejně jako je úspěšná série *Ace Combat*! Její šestý díl, *Ace Combat Zero: The Belkan War*, vyjde začátkem příštího roku. ■

Že by to byl právě ten zmíněný „rival"? Ale který? Ten menší, nebo ten větší? Na odpověď si budete muset počkat do recenze!

Nemusíme čekat na hratelnou verzi a už teď můžeme s radostí potvrdit, že je grafika ještě lepší než v pátém díle.

KRAŤASY

SUPERMAN SE VRACÍ
KRÁTKÁ ZPRÁVA «

EA se konečně pochlubila s detaily o plánované hře *Superman Returns* (vydaná bude současně s filmem příští rok). Podle očekávání bude hratelnost nelineární a ve stylu *GTA* (či spíše *Spider-Mana*) budeme létat po městě Metropolis. Potvrzeni byli (kromě Lexe Luthora) také obrovští roboti, dvacetkrát větší než samotný Superman. Více detailů už v příštím čísle.

SPIELBERG PRO EA
KRÁTKÁ ZPRÁVA «

O tom, že je Spielberg fanouškem videoher, se už nějaký čas ví. Podílel se na příběhu stařičké adventury *The Dig*, financoval kultovní Neverhood a vymyslel námět na první díly *Medal of Honor*. Nyní přislíbil Electronic Arts úzkou spolupráci na TŘECH různých hrách. Zajímavé je, že nemá jít o hry podle jeho filmů, ale o zcela původní tituly. Více zatím není známo.

2X GOD OF WAR
KRÁTKÁ ZPRÁVA «

Z amerických herních časopisů pro vás máme skvělou zprávu! Jedna z nejlepších her posledních let, *God of War*, se dočká pokračování. A ne jednoho, hned dvou! Jedno pokračování prý vyjde příští rok ještě pro PlayStation 2, další je už nyní v plánu pro PS3. Nejde o oficiální oznámení a o obsahu her nic nevíme, ale i tak je to dobrá zpráva.

Commandos: Strike Force // Eidos

COMMANDOS

ZELENÉ BARETY SI DÁVÁME K SNÍDANI. A PRÁVĚ TEĎ MÁME HLAD!

Úspěšná taktická série *Commandos* nově ve first-person pohledu! Tak tomu říkáme novinka! Něco naštěstí zůstalo při starém - opět máte kontrolu nad jednotlivými členy party vojáků, která má rozmanité a vzájemně se doplňující vlastnosti. Ostřelovač pochopitelně umí střílet z dálky a má také schopnost zpomalovat čas. Zelený baret je váš drsňák a zvládá stejně dobře bazuku jako nůž. A špión se zase umí převlékat za nepřítele a vmísit se mezi ně - pokud tedy nejde zrovna o vojáky vyšší šarže, než jakou má ukradená uniforma. Podstatné je, že samostatně nedokáží mnoho, ale dohromady umí vyhrát válku!

To všechno by se ale dalo napsat i o předchozím dílu série, takže co je tu opravdu nového? Hru hrajete z first-person pohledu. Naštěstí to ale neznamená, že španělský tým Pyro odstranil strategické prvky (i když herní principy zjevně hodně ulehčil), a hra je vytvořena tak, že opravdu musíte využívat svých schopností a není tu nejmenší prostor pro „hurá" systém. Pokud to dokážete, v přesile uspějete a budete se moci úspěšně vydat jednou z několika cest, které vedou v každé úrovni k úspěchu.

V každé misi zkrátka máte celou řadu různých způsobů řešení a různé mise se od sebe hodně odlišují. Tak třeba ve Stalingradu ovládáte jediného muže a v městských troskách musíte sami zlikvidovat obrněnou divizi. Tomu se říká Válka s velkým V! Vzhledem k akčnějšímu zaměření tu v jedné misi můžete ovládat maximálně dva ze svých tří vojáků, jinak by to bylo prý až příliš komplikované - jsou tu celkem tři kampaně (Francie, Norsko, Stalingrad) a obecně platí, že budete obranné mise hrát se dvěma a útočné s jednou postavou.

Uvidíme, jak nový akční koncept uspěje ve srovnání s *Call of Duty* nebo *Brothers in Arms*. *Strike Force* vyjdou příští rok v březnu! ■

Noví Commandos vypadají opravdu hodně akčně...

Žebříčky

CHARTS
PRESTO TOP TEN

K datu 25. 10. 2005

↑	01	**BURNOUT REVENGE** Na první místo se probojoval nový *Bucnout*. Překvapuje to někoho?
↑	02	**NAHORU PRO EVOLUTION SOCCER 5** Stříbrnou pozici obsadil fotbálek od Konami, i s tím se dalo počítat.
↑	03	**NHL 06** Hokej v naší zemi pořád táhne a série NHL má pořád co nabídnout.
↑	04	**CONFLICT: GLOBAL STORM** Válečná akce, která se nám líbila, se evidentně líbí i vám.
↑	05	**MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS** Nejnovější *Mortal Kombat* už není čistá bojovka, ale to nevadí.
↑	06	**DARKWATCH** Jestli je nějaká hra v tomto žebříčku překvapením, je to tahle.
↑	07	**FIFA 06** I fotbálek má u nás svoji tradici, FIFA zatím marně stíhá PES.
↑	08	**THE WARRIORS** Šarvátky pouličních gangů v téhle hře vás zřejmě baví víc než nás.
↑	09	**SPARTAN: TOTAL WARRIOR** Česká verze hry svoje tažení teprve rozjíždí, uvidíme, jak se vám bude líbit.
↑	10	**FAHRENHEIT** Adventure na PS2 jsme v žebříčku nečekali, ale je to příjemné překvapení.

SUPER SLEVA!

UŠETŘETE PENÍZE NA SVÉ OBLÍBENÉ HŘE!

Presto CS COMPUTER

Víme, jaké to je. Více a více skvělých her se objevuje v obchodech, ale vy si je nemůžete dovolit, musíte si pečlivě vybírat a váš seznam „co si ještě koupit" utěšeně roste. Jako vždy vám tedy podáváme pomocnou ruku a ve spolupráci s obchodem Presto CS nabízíme 6% slevu na váš nákup. Hlavní sídlo Presto CS naleznete ve Zlatnické 4 v Praze 1. Adresu dalších obchodů naleznete na www.hrypresto.cz, pro mimopražské je tu možnost zásilkové služby.

Podmínky slevové akce:
- Nabídka je platná pouze při předložení originálu tohoto kupónu. Nelze ho použít v kombinaci s dalšími nabídkami nebo jinými slevovými kupóny.
- Kupóny lze uplatnit při nákupu v jakékoliv ceně v jakémkoliv obchodu Presto CS a při písemné objednávce v zásilkové službě.
- Kupón nelze vyměnit za peníze a je platný výhradně pro nákup her a příslušenství pro PlayStation a PlayStation 2.
- Kupón je platný do roku 2005. Tato nabídka může být kdykoliv zrušena bez nutnosti předchozího upozornění.

6%

PLAY Presto CS COMPUTER

NA NÁKUP HER A PŘÍSLUŠENSTVÍ PRO PSONE A PS2.

Tentokrát na to nebudete sami, pomůže vám věrný parťák. A že pomoc budete potřebovat!

Onimusha: Dawn of Dreams // Capcom

JE TU ČTVRTÁ ONIMUSHA

DALŠÍ ÚDER PŘÍMO MEZI OČI

A žádné strachy, i čtvrtý díl vyjde ještě na naší PlayStation 2! *Onimusha: Dawn of Dreams* je zasazena do období 15 let po masakru v Honno Temple, kde Samonsuke (kterého hrál Jean Reno) zlikvidoval Nobunagu. Nový hrdina se tentokrát jmenuje Soki a jde samozřejmě o „velmi mocného válečníka". Jaké překvapení! Dokáže si mimo jiné přivolat pomoc od jiných postav, které ve hře potká, tak trochu jako v jiné hře od Capcomu, *Chaos Legion*.

Co se týče zbraní, vsadili bychom náš redakční plat na to, že bude používat opravdu, ale opravdu velký meč a že s ním bude kolem sebe zuřivě máchat a rozdvojovat vše, nač se podívá. V tomto směru zkrátka žádná změna - bojový systém se ale trochu změnil v možnosti ovládat další postavu. Soki zkrátka bude mít parťáka, kterému budete moci dávat příkazy. Bude hlídat určité místo, bude vás bránit, nebo bude zuřivě útočit. Co více, budete moci mezi oběma postavami přepínat a využívat jejich odlišných schopností. Osobně nás na této novince nejvíce zajímá, zda bude moci hrát kooperativní multiplayer ve dvou hráčích - Capcom zatím neodpovídá (řekl nám sice, že to bylo na 100% v plánu, ale že není jisté, zda se to nakonec ve hře objeví), ale my pevně doufáme.

Pokud by se tak nestalo, i tak to vypadá na zatím nejlepší *Onimushu* (což je s ohledem na kvalitu série hodně odvážné tvrzení). Pokud se tak stane, pak budeme mít tu čest s jednou z nejlepších PS2 her vůbec. Kdy? Letos bohužel ne, vypadá to na březen 2006. Na nejlepší věci se vždycky musí čekat. Ach jo! ■

„Soki bude mít parťáka. Ten bude hlídat určité místo, bude vás bránit, nebo bude zuřivě útočit."

Jeden za všechny, všichni za jednoho. Dokonce se budete moci mezi dvěma postavami přepínat!

INZERCE

6. srpna 2005

EA SPORTS FIFA 06 SVĚTOVÉ VÝSLEDKY

AC MILAN	5	JUVENTUS	0
PANATHINAIKOS	1	LAZIO	8
ANCONA CALCIO	9	GALATASARAY	9
GALATASARAY	2	BOCA JUNIORS	2
BRAZILE	1	AUSTRÁLIE	9

VŠECHNY HRY, VŠECHNY GÓLY, VŠECHNY AKCE!

HRAJU SI S TVOU HLAVOU!

Brazilské eso ODMÍTÁ skórovat – trenér říká O. K.

RONALDINHOVY góly jsou stejně efektní (atraktivní, velkolepé, působivé) jako jeho nechvalně proslulé grimasy, ale včera večer se brazilský fotbalový génius rozhodl potrápit brankáře vstřelením několika úžasných gólů. Jeho nejnovější šaškování na hřišti otřáslo fotbalovým světem.

Brazilští fanoušci strnuli včera večer na zcela zaplněném stadionu Santiago Bernabeu, kde jejich tým hostilo Španělsko, v úžasu. Šílenství vypuklo pouhé 2 minuty před koncem utkání, kdy vynikající Brazilec zachytil míč hluboko na brazilské polovině hřiště a vyrazil svým typickým způsobem do útoku na španělskou bránu.

Příliš jednoduché

Čas se zastavil. Ronaldinho obešel 5 protihráčů (jednoho z nich dvakrát), elegantně se vyhnul brankáři a ocitl se před prázdnou bránou – v dohledu nebyl žádný španělský dres. Talentovaná desítka se však vmžiku otočila a zamířila přímo k nejbližšímu obránci, jen aby zhypnotizoval a další 2 hráče a poté byla sražena faulem zezadu. Brankář byl spatřen, jak se modlí za rychlé ukončení zápasu – to však nebylo v době uzávěrky potvrzeno.

Ronaldinho vydal po zápase prohlášení, v němž uvedl: ***„Nechtěl jsem rozrušit fotbalovou komunitu, ale přísahal jsem, že chvíli nebudu dávat góly. Raději budu předvádět svou novou dovednost, která zejména v této sezóně dosahuje svého vrcholu."***

Carlos Alberto Parreira byl překvapivě klidný.

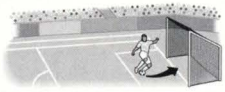
Opěvovaný trenér národního týmu vyslovil ve svém vlastním prohlášení hráči plnou podporu: ***„Ronaldinho je specifický talent, který potřebuje dýchat. Vždy jsme podporovali tento způsob hry a možnost hrát v každém okamžiku zcela svobodně a podle libosti je klíčem k našemu poslání."***

Fanoušci také pěli na génia samou chválu a radostně vyjadřovali podporu jeho vynucenému gólovémumistrovství pro posměch všem soupeřům.

JAK SE TO ODEHRÁLO:

1) RONALDINHO SE CHYSTÁ SKÓROVAT A CELKEM SNADNO OBCHÁZÍ 4 PROTIHRÁČE.

2) BUDE TO GÓL! ZE 2 METRŮ – JISTÁ SMRT PRO ŠPANĚLSKO.



3) RONALDINHO, NE! BRAZILSKÝ STŘEDNÍ ÚTOČNÍK SE OBRACÍ A NESKÓRUJE!

© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS a logo EA SPORTS jsou obchodními známkami nebo registrovanými obchodními známkami společnosti Electronic Arts Inc. v USA a/nebo jiných zemích. Všechna práva vyhrazena. Produkt v oficiální licenci FIFA. Logo FIFA © 1977 FIFA TM. Vyrobeno v licenci společnosti Electronic Arts Inc. Jména a podobty hráčů, národních týmů, klubů a/nebo lgových soutěží jsou užity v licenci udělené Mezinárodní federací profesionálních fotbalů (The International Federation of Professional Footballers, FIFPro). © 2005 MLS, MLS, logo MLS, Major League Soccer a charakteristiky týmu MLS jsou chráněny vlastnickým právem Major League Soccer, LLC. Všechna práva vyhrazena. Všechny sponzorované produkty, názvy společností, značky, obchodní známky a loga jsou vlastnictvím jejich příslušných vlastníků. NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO, GAME BOY ADVANCE A NINTENDO DS JSOU OBCHODNÍM ZNÁMKAMI SPOLEČNOSTI NINTENDO. „PlayStation" a loga PS Family jsou obchodními známkami společnosti Sony Computer Entertainment Inc. „PSP" je obchodní známkou společnosti Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live, logo Live a loga Xbox jsou rovněž registrovanými obchodními známkami nebo obchodními známkami společnosti Microsoft Corporation v USA a/nebo jiných zemích. Všechny ostatní obchodní známky jsou vlastnictvím jejich příslušných vlastníků. EA SPORTS™ je značkou společnosti Electronic Arts™.

Nesrozumitelné huhlání z Ameriky poslal Graeme Nicholson

PRVNÍ EMMY PRO PS2?

PLAYSTATION ZÍSKALA NEJVYŠŠÍ OCENĚNÍ

Mluví se u nás ve zprávách alespoň někdy o Emmy? Nějak si nemůžu vzpomenout... no kdyby ne, je to něco na způsob filmových Oskarů. Obvyklí podezřelí z Desperate Housewives a Arrested Development dostaly malé zlaté sošky, to vše pod dohledem světel, kamer a uprostřed masami sledovaného pořadu. Ale stejně jako u Oskarů jsou i zde technické zázraky, které nejsou tak úplně doceněny, ba ani přizvány, aby si převzaly ceny, které vyhrály. Ty jsou vyčleněny zvlášť a ocenění je jim předáno na úplně jiném místě, naprosto jiný den a v ošuntělé hale s připálenými kuřaty a placeným pitím. Samotná PlayStation ovšem skutečně letos na této zastrčené akci vyhrála Emmy!

Akademie televizních umění a věd udělila cenu i konzolím, když už se blíží jejich desáté narozeniny, a to kvůli úspěchům v kategorii, která se nazývá Outstanding Achievement in Technology And Advanced New Media. No, není to šílené? Souhlasíme s tím, že je to skvělé, ale pořád je to jen krabice! Krabice vyhrála Emmy! Šéf SCEA, Kaz Hirai, tam zašel, aby vyzvedl cenu na padesátém sedmém udělování cen Annual Technology And Engineering Emmy Awards pořádaném v Princetonu v New Jersey (což je téměř na chlup 30000 mil od místa udělování cen Emmy v Kalifornii).

Korunu tomu všemu nasadil Seth Haberman, předseda akademie pro udělení cen za herní průmysl a technologie, když řekl: „Nově vznikající technologie mezi digitálními médii hrají významnou roli ve způsobu, jakým si doma lidé hrají a baví se, obzvlášť jako nevysychající zdroj mnohých zlepšení v posledních letech." Já snad zavolám lidem od Pulitzerovy ceny, abych požádal o kvalifikaci svého notebooku na jejich cenu.

Rockstar otočil o 180 stupňů (tentokrát to je opravdu „každý pes, jiná ves") a odhalil své plány, jak vyždímat ze své multimiliardové kravičky jménem San Andreas ještě nějakou tu penci. Speciální edice bude obsahovat další DVD, na kterém budou dva bonusy: příběh popisující všechny události, které vedly k návratu CJ do města, obohacující děj pro ty, kteří nechtějí pouze rozmlátit cizí auta na přeplněné dálnici. Dokument o řidičském klubu ze západního pobřeží, The Majestics, kteří si kvůli svému nestandardnímu zjevu banditů u místní policie odskákalikdeco a to jen proto, že si užívají svých jízd a baví se o počasí. Film vyjde i na UMD, takže se na něj budete moci dívat ve vašem Nissanu Micra. Tedy pokud se dostane do Čech. Což snad zvládne.

Pokud chcete vstoupit do sféry organizovaného zločinu, myslíte, že vám tohle auto bude stačit? Asi by to chtělo něco víc než Renault Clio 1.2.

ŘEKL BYCH, ŽE JE TO FAJN A VŮBEC, ALE POŘÁD JE TO JEN KRABICE! KRABICE, CO VYHRÁLA EMMY!

Tohle auto asi stálo strašný prachy, ale má děsnou barvu, a proto se mi nelíbí.

Tahle auta nejsou skutečná. To jste poznali? Dobře, tady máte odměnu.

CJ na kole. Jak se tam dostal? To vysvětluje speciální edice na DVD.

USA CHARTS

TOP 10 PS2 HER

01 MADDEN NFL 2006 – EA SPORTS
02 NCAA FOOTBALL 2006 – EA SPORTS
03 RAINBOW SIX: LOCKDOWN – UBISOFT
04 INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION – VIVENDI
05 BURNOUT REVENGE – EA
06 MIDNIGHT CLUB III: DE – ROCKSTAR
07 NASCAR 2006: TOTAL TEAM CONTROL – EA
08 INDIGO PROPHECY – ATARI
09 ULTIMATE SPIDER-MAN – ACTIVISION
10 CONFLICT: GLOBAL TERROR – EIDOS

JAP CHARTS

TOP 5 PS2 HER

01 SHIN SANGOKU MUSOU 4 MOUSHOUDEN – KOEI
02 RHAPSODIA – KONAMI
03 GUNDAM BATTLE TACTICS – BANDAI
04 WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 9 UBIQUITOUS EVOLUTION – KONAMI
05 HARUKANARU TOKI NO NAKADE 3: IZAYOIKI – KOEI

japonské oko

マチセ シハキ

PREVIEW

HRY, KTERÝCH SE TU NIKDY NEDOČKÁME

チトカスラ

RHAPSODIA (AKA SUIKODEN TACTICS)

KONAMI

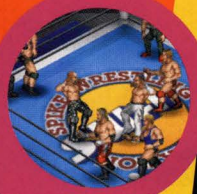
Pokud to snad nevíte, *Suikoden* byl vytvořen podle staré čínské novely The Water Margin. Je v ní celkem 108 postav, které se nakonec setkají a spojí proti Čínské imperiální vládě. Existují už čtyři hry *Suikoden* od Konami a v každé z nich je 108 nových postav, takže má celá série už solidní „adresář" 432 osob. To je dost na to, aby se producenti firmy rozhodli vytvořit strategické RPG. Producent Junko Kawano nám řekl, že „taktická RPG jsou stále populárnější, a tak si myslíme, že bude hra úspěšná." A má pravdu, máte-li rádi taktické role-playing hry, je to čistá, rychlá a skvělá zábava.

キクラトカトク

GHOST IN THE SHELL

SONY JAPAN (PSP)

Originální příběh této PSP hry napsal autor mangy, Masamune Shirow a jde vlastně o pokračování PS2 hry. Hraje se úplně stejně jako PS2 originál, ale odehrává se ve first-person pohledu a vzhledem k absenci dvou páček se otáčení provádí postranními tlačítky. Na první pohled to působí zvláštně, ale zvyknete si. Všechny hlasy herců z předlohy tu mluví, což znamená, že tu uslyšíte i Akio Otsuka z *Metal Gear Solidu* a jeho hlas připomínající Barry White se mi poslouchal opravdu dobře. Zvukové efekty jsou také fantastické a nejinak je tomu v případě hudby. Tahle hra je skvělá pro vaše uši!



ハニスセスラスィカナ

FIRE PRO RETURNS

SPIKE

Fire Pro se odmlčel na dlouhý čas, ale teď je zpátky! Moc se díkybohu nezměnil, stále jde o 2D wrestlingovou hru s postavami vytvořenými ze sprajtů. Autoři se prostě rozhodli svézt na současné japonské módní vlně (retro hry jsou neuvěřitelně populární) a *Fire Pro* oživili. Pokud si ale pamatujete na arkádový originál, musíte nám dát za pravdu, že paradoxně nejde o bezduchou řezačku, kde vítězí ten, kdo rychleji buší do tlačítek, ale o eleganci a taktice. Jen jsme zvědaví, zda se podobný titul dostane do Evropy nebo Ameriky, dosud tomu tak zpravidla nebývalo.

JEŠTĚ VÍCE O SQUARE

チトカスラ

JAPONSKO JE NAŠTVANÉ NA SONY A PSP!

JAPONCI NECHTĚJÍ NIC JINÉHO NEŽ DOBRÉ HRY...

Nedávno jsem si v prestižním časopise Famitsu přečetl rozhovor s chlápkem ze Sony. Nepamatuji si jeho jméno, ale pamatuji si, jak vyprávěl o novém webovém prohlížeči a o tom, jak je to skvělé. Ano, je to skvělé. Ano, můžete na PSP prohlížet webové stránky. A ano, vydáno bylo na UMD množství zajímavých filmů včetně řady obskurních. Ale veřejnost zatím na podobné věci příliš neslyší a PSP se prodává podstatně méně než konkurenční DS. Ptáte se proč? Odpověď je jasná - hry!

PSP zkrátka postrádá špičkové hry, i když Tokio Game Show slibuje světlou budoucnost. V přípravě je nový díl *Ghouls'n'Ghosts*, který bude mít hodně z objevování ve stylu *Castlevanie* a bude se hrát ve 2D. Capcom připravuje také novou hru v sérii *Rockman*, která je rovněž ve 2D. A pak jsem se dočetl o Climaxu, který chystá remake hry *Landstalker*, kultovního akčního RPG na Mega Drive. S přidáním nového obsahu, ale zachováním původní isometrické grafiky (i když také s novou polygonovou grafikou). A to ani nemluvím o autorovi *Castlevanie*, který se podělil o svůj záměr vytvořit nový díl pro PSP, ale trvá na zachování 2D grafiky.

Zkrátka, tenhle sloupek se stal zastaralým, ještě než jsem ho dopsal. Dobré hry prostě budou! A je skvělé, že autoři nepoužívají nutně nové technologie a zůstávají u starého dobrého 2D! ■

FAST FOOD PO JAPONSKU

Saizeriya je moje oblíbené místo - sedám tam o sobotním odpoledni se svou dívkou, čteme si PLAY a lejeme kečup na špagety. Existuje už třicet let a je to ideální místo, kde se najíst, jste-li bez práce. Je to podle všeho jediný japonský restaurant, který zná význam slov „levný", „fast food" a „odpočinek" (i když je tu občas pekelně nahuleno). A co víc, nyní otevírají celou síť! Po desetiletí šlo o nezávislou rodinnou restauraci a teď tohle! Fantastické zprávy! Jmenuje se stylově Eat-Run, což je docela vtipné - zatím je v celém Tokiu jen jeden, a to navíc trochu zastrčený, ale nemůžu se dočkat, až se objeví na dalších místech

TOKIO SE ZVĚTŠUJE

Tsukuba Express začal fungovat na konci srpna! Hurá! Ještě jsem se jím neprojel, nemůžu najít důvod, proč do něj nasednout. Moje přítelkyně by mne asi zabila, kdybych ho použil na jízdu z Akihabary do Senju, protože podzemka je mnohem levnější. Každopádně - Tsukuba Express je nejrychlejší vlak na světě, který startuje z Akihabary a svojí cestu končí ve městě Tsukuba. Vlak zastavuje na dvaceti místech a přesto se do cíle dostane za pouhých 44 minut. To je opravdu, opravdu rychlé! Jen nevím, jestli v průběhu těch čtyř zastávek mezi Akihabarou a Senju dokážu pocítit obrovské zrychlení - no, budu to asi muset zkusit.

japonské oko

CO NOVÉHO V ZEMI VYCHÁZEJÍCÍHO SLUNCE

DRIVER PARALLEL LINES

NEMUSÍTE ČÍST MEZI ŘÁDKY, ABYSTE VIDĚLI, ŽE ŠLI DO SEBE...

Ačkoliv byl *Driv3r* jedním z největších propadáků roku, přesto jsme ohlášení čtvrtého dílu přivítali s relativní radostí. Stále máme totiž v paměti vynikající první díl, který má i po šesti letech a v tvrdé konkurenci svého žánru co nabídnout.

Reflections si podle všeho uvědomují (viz rozhovor), že s *Driv3rem* nebylo všechno v pořádku, a pro Parallel Lines chystají několik docela zásadních změn. Předně se zbavili Tannera a nahradili ho mladičkým Kidem, což by mohlo značně osvěžit příběh. Ten má být mimochodem nelineární a v každý okamžik by měl hráč mít možnost pustit se do několika různých misí - jejich obsah bude v mnoha případech podobný předchozím dílům (klasické honičky, hledání lidí, krádení aut apod.), připravuje se ale i řada překvapivých úkolů a autoři také chtějí lehce snížit obtížnost. I přes nespokojenost s „pěšími" misemi tyto úplně nezmizely ani z Parallel Lines, byly nicméně omezeny a napříště budou tvořit pouhých 20 procent hry. Většinu času zkrátka strávíte za volantem. Bylo nám také mimochodem naznačeno, že se v příběhu dočkáme zásadního zvratu, tajemní autoři nám ale nic víc neprozradili. Gareth Edmonson se jen zasmál: „Ne, žádné cestování časem ani vetřelci z vesmíru." Že by se na konci děj přenesl o dvacet let dopředu a my zjistili, že jsme hráli za Tannera? Jen hádáme...

Snad ještě důležitější novinkou je, že Reflections čtyřku zasadili do New Yorku v roce 1978 a plánují tu vytvořit celkem pět čtvrtí (Manhattan, New Jersey, Queens, Brooklyn

Existuje snad lepší způsob, jak dokázat, že se bude *Parallel Lines* koncentrovat na auta, než obrázkem roztřískaného sportťáku?

a Coney) s celkově trojnásobným rozsahem herního prostředí než v minulém dílu. Vzhledem k zasazení do 70. let bude zajímavé sledovat, zda si Reflections poradí s atmosférou alespoň z poloviny tak dobře jako Rockstar. Už v preview verzi jsme nicméně zaslechli mj. Superstitious od Stevie Wondera či Crosstown Traffic od Jimiho Hendrixe, takže to zatím vypadá vcelku slibně.

Podstatné je, že *Paralell Lines* znovu vrací řízení jako hlavní motiv série. „Původní *Driver* na PSone byl inspirovaný filmy jako Bullit, Francouzská spojka nebo Starsky a Hutch, nebo všemi dalšími automobilovými honičkami ve filmech a televizních seriálech, takže bylo jen logické, že jsme si i my řekli, že se budeme koncentrovat na honičky a vrátíme hru tam, kde byla." S tím nemůžeme než souhlasit! A pokud jste si mysleli, že měl *Driv3r* docela solidní dynamiku chování vozů, *Paralell Lines* půjde ještě dál. Už první jízda nás přesvědčila, že se vracíme ke kořenům série: „Chování auta bylo značně vylepšeno, přidali jsme pár věcí a mimo jiné také auta o poznání zrychlili," řekl Gareth.

Zatím jsme bohužel neměli možnost hrát žádné hotové mise, ale v preview verzi, která byla k dispozici, jsme dokázali „zničit" celou řadu aut, která jsme ukradli nevinným řidičům, kteří byli ve špatnou dobu na špatném místě. Vysoká rychlost + hustá doprava + výkonné, ale křehké sportáky = naše zkouška modelu poškození a můžeme s radostí potvrdit, že se vám poměrně snadno poštěstí proměnit během několika desítek vteřin nablýskané sportovní auto do masy zkrouceného plechu. Hustota provozu si zkrátka vyžádá určitou opatrnost, či spíše vaše schopnosti. Bezstarostnost už nebude na místě, i když (jak už jsme řekli) nikoliv na úkor vyšší obtížnosti.

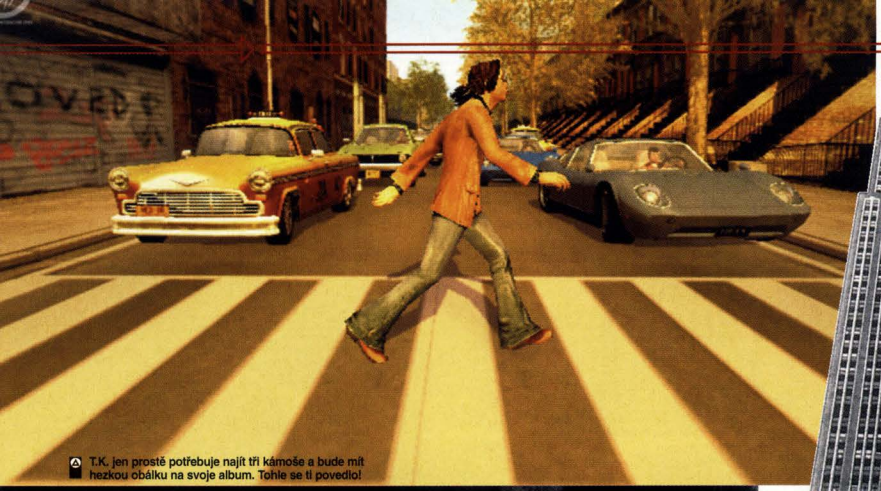
Nevíme jak vy, ale my bychom si rozhodně vybrali ten taxik nalevo. Frajeřina!

Slibně už teď vypadají i dobové vozy a je radost v přelidněném New Yorku krást jedno auto za druhým, stejně jako je tu radost bourat a ničit všechno kolem vás. Různých modelů budou naštěstí desítky (dobrá zpráva pro hračičky - bude je možné tuningovat!), takže není problém přesednout a pokračovat. Tohle považujeme za jednu z rozhodujících věcí, protože je velký rozdíl operovat na víceméně prázdné dálnici a v relativně zaplněném městě.

Graficky zatím musíme přiznat, že jsme trochu na vážkách. Obrázky na nás dělají dobrý dojem, pokud jde o design a prostředí, nadšeni však zatím nejsme z kvality efektů a technologie obecně. PlayStation 2 možná není vrchol technologie roku 2006, ale už jsme viděli i hezčí grafiku. Uvidíme, času na vylepšování mají ještě dost.

To nejlepší jsme si nechali na konec - autoři pro *Driver 4* plánují podporu multiplayeru! Ano, to, v co jsme doufali v předchozím dílu i u všech *GTA*, se konečně stane skutečností a to v podobě několika různých režimů (klasické honičky, destrukce, běžné závody, nás nejvíc zaujaly týmové závody s kradením vozů, které připomínají Capture the Flag). *Driver 4* bude dokonce podporovat i internetový multiplayer, do kterého se budete moci kromě tradičního rozhraní připojit i přímo ze hry. Na různých místech města budou tzv. „hot spoty", kde se budou moci různí hráči scházet a domlouvat - jde o zajímavou integraci v hratelnosti a i když je otázkou, jak bude fungovat a zda to hráči vůbec budou využívat, zní to hodně zajímavě.

Zatím nechceme předbíhat - *Parallel Lines* vypadají na papíře a z úst tvůrců slibně, ti to však musejí dokázat převést do hry a tady musíme být vzhledem k minulému dílu ostražití. Protože ovšem máme pro Drivera slabost (jsme to ale naivkové...), těšíme se na další verze a pevně doufáme, že vyjde a svoji pošramocenou pověst napraví! ■



T.K. jen prostě potřebuje najít tři kámoše a bude mít hezkou obálku na svoje album. Tohle se ti povedlo!

TK 411

PŘEDSTAVUJEME NOVÉHO ŘIDIČE, KTERÝ NAHRADIL TANNERA

Takže o co vlastně jde? Kdo je ten T.K. vůbec zač? Dobrá otázka - v první řadě jde o hrdinu nového dílu herní série *Driver*. Když se na něj pozorně podíváte (a vlastně ani nemusíte být tak pozorní), vidíte, že se od svého předchůdce hodně liší. Je mladší a je uvolněnější. Svou karléru má také teprve před sebou a chce se pokusit udělat si jméno jako drsňák, který ujede z jakéhokoliv místa a nedá se chytit. The Kid je také vychrtlík, což má docela značný vliv na jeho pohyb. Nenaparuje se při chůzi jako kdejaký průměrný rapper, nemává rukama a jeho pohyb je zkrátka realistický. V tomto směru autoři už teď udělali obrovský kus práce a Kid je zkrátka proti Tannerovi mnohem více „cool". Jen doufáme, že s tím vším bude souviset také hodně zajímavý příběh...

Mise mimo auto budou tvořit pouze 20 procent hry. Zbytek strávíte ve voze a ujišťujeme vás, že to bude lepší než v *Driv3rovi*.

Pozornost k detailu. Jde o sedmdesátá léta a autoři dobře věděli, že musí zachytit dobovou atmosféru.

„JE RADOST V PŘELIDNĚNÉM NEW YORKU KRÁST JEDNO AUTO ZA DRUHÝM, STEJNĚ JAKO JE TU RADOST BOURAT A NIČIT VŠECHNO KOLEM VÁS"

ROZHOVOR S... GARRETHEM EDMONSONEM

Dosavadní šéf Reflections, Martin Edmonson, před pár měsíci firmu opustil, takže jsme oslovili jeho bratra Garetha, který má s vývojem také bohaté zkušenosti. Samozřejmě nás zajímal i nový díl *Drivera*, ale neodpustili jsme si i sondu do historie...

Měl odchod Martina Edmonsona nějaký vliv na vývoj Parallel Lines?
Martin s námi spolupracoval na prvním konceptu této hry, takže měl i vliv na její vznik. Vývoj hry je ale týmová práce, je to otázka spolupráce. Na hře pracuje zhruba stovka lidí, takže jde o společné dílo. Série *Driver* je jeho vizí, o tom není sporu a určitě je pro firmu ztrátou, ale jeho díl práce jsme rozdělili mezi další vývojáře, a tak fungujeme docela dobře.

Co si myslíte o odezvě na Driv3ra? Shledali jste kritiku oprávněnou, nebo ji považujete za nespravedlivou?
Přijde na to... Určitě bylo na hře hodně věcí špatných. To my akceptujeme a věřte nám, že jsme se tím hodně zabývali. Některé kritické názory byly oprávněné - umělá inteligence za moc nestála, akce mimo auto za moc nestály a hra byla příliš lineární. Hlavním důvodem ale bylo, že jsme neměli šanci hru důkladně dokončit. A po tom všem musím také říct, že tam byly i podařené věci - mise v autech, filmová atmosféra a také města fungovala docela dobře. I když nebyla tak obydlená, jak jsme si přáli, velikost a detail byly impozantní.

Dobrá, pojďme dále. Můžete nám říci něco o názvu hry? Proč Parallel Lines?
Můžu vám prozradit, že to souvisí s příběhem. Je to také výraz pro čáry na silnici. Zvolili jsme to jméno, protože má několik významů - a náš příběh se koneckonců částečně točí kolem kokainu. Není to ale nic významného, prostě jsme tu hru nechtěli pojmenovat pořadovým číslem 4. Měli jsme řadu různých „adeptů" a vlastně ani tenhle nemusí být úplně definitivní.

Můžeme se znovu těšit na nějaké celebrity, které namluví hlas hrdinů ve hře?
Tentokrát se touto cestou nevydáme a důvody jsou vlastně vcelku jednoduché. Byli jsme s hlasy hrdinů ve třetím dílu vcelku spokojeni, ale ceny stále stoupají a my upřímně nevěříme, že to hře tolik přidává. Hru to neprodá, hráči jsou chytří a nekupují hru jen proto, že v ní nějaký slavný herec namluví postavu. Takže nevěříme, že to je příliš velké pozitivum a peníze, které bychom tímto způsobem utratili, raději investujeme do hudby, produkce nebo jiných věcí. Opravdu jsme upřímně přesvědčeni, že lidé nekupují hry kvůli slavnému dabingu. Jen si vzpomeňte, že se ani příliš nehovořilo o dabingu v *San Andreas*, i když měla skutečně úctyhodný seznam jmen. Lidé hovořili o jiných věcech, které se jim ve hře líbily, ale ne o Samuelu L. Jacksonovi, protože o nic nejde.

Můžete nám říci něco o nové postavě?
Jmenuje se T.K. a někteří mu také říkají The Kid - nemá skutečné jméno. Je to tak trochu záporná postava, ale není to úplně jasné. Je to takový antihrdina, mladý týpek z venkova, který přišel do New Yorku, dělá gangsterům šoféra a snaží se mezi nimi prosadit. Dělá si přátele, dělá si špatné přátele, vydělává peníze... zkrátka stoupá na newyorském kriminálním žebříčku. Je mladý, je v pohodě, ale postavil se na špatnou stranu. Trochu si s ním pohrajeme.

Proč New York? A je jeho prostředí realistické?
Způsob, kterým jsme vymodelovali město, je podobný minulým dílům *Drivera*. Vzali jsme klíčové oblasti města a klíčové mezníky - Empire State, Dvojčata a podobně. Ty jsme umístili na správná místa a doplnili to budovami ve stylu, který se tam nachází. Myslím, že by bylo nudné zpracovat vše přesně podle reality - dostat se z Manhattanu do Brooklynu by vám ve skutečnosti i bez dopravní zácpy trvalo zhruba hodinu. To by nikoho nebavilo, takže i když bychom to dokázali, vzali jsme raději jen ty klíčové lokace a zbytek si vymysleli. Je to tak mnohem zábavnější. Stále víte, že jste v New Yorku, vypadá to stejně jako tam, ale bude vám trvat pár minut dostat se z downtownu do Central Parku.

Proč jste se rozhodli zasadit Parallel Lines do 70. let?
Jde nám hlavně o atmosféru. První díl Drivera byl inspirován filmy jako Bullit, Francouzská spojka, Starsky and Hutch a mnoha dalšími, třeba i seriály s honičkami v autech. Bylo tedy celkem přirozené, že jsme se rozhodli na honičky v autech znovu koncentrovat a vrátit sérii tam, kde byla před lety. Do sedmdesátých let. Tam byl volně a vzdáleně zasazen i první díl. My hru konkrétně zasazujeme do tohoto období, takže v ní můžeme použít dobovou hudbu, postavy, oblečení, auta a další věci. Můžeme si zkrátka pohrát s onou érou!

„OPRAVDU JSME UPŘÍMNĚ PŘESVĚDČENI, ŽE LIDÉ NEKUPUJÍ HRY KVŮLI SLAVNÉMU DABINGU."

Tento rozpracovaný obrázek ukazuje, jak velké bude herní prostředí. No, moc to vlastně neukazuje..., nebo ano?

BLACK

RODOKMEN
VYDAVATEL: EA
VÝROBCE: Criterion
INTERNET: www.eagames.com

ŽÁNR
» STŘÍLEČKA

POČET HRÁČŮ
» x1

POZNÁMKY
_Hlavní postava se jmenuje Kellar (údajně).
_Nejsme si jisti, kam bude hra zasazena.
_Bude to hodně vybuchovat.

OČEKÁVÁNÍ
10% 30% 50% 70% 90% 100%

OD AUTORŮ HER.....

BURNOUT REVENGE	96%
BURNOUT 3: TAKEDOWN	96%

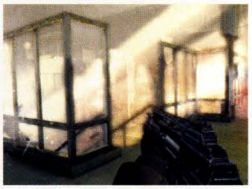
ALPHA

DATUM VYDÁNÍ
ÚNOR

Tahle zeď potřebuje poněkud opravit. Na sekundové lepidlo pro změnu zapomeňte.

Zbraň na tomto obrázku je stejná jako na dalších dvou obrázkách...

...a je černá stejně jako jméno hry. Že by nějaká souvislost?


Když budete střílet do skla, patrně se to sklo bude tříštit.

KELLAR

Tento rámeček je pojmenován podle hlavní postavy hry. K E L L A R. To je opravdu trochu zvláštní. Takže jméno hlavní postavy ve hře *Black* je tedy podle neověřených zdrojů Kellar. Všichni tady předpokládáme, že je to příjmení, protože „Kellar" zní spíš jako příjmení, rozhodně vůbec ne jako jméno, leda by jeho rodiče byli naprostí pitomci. A opravdu doufáme, že to nebude Kellar Black, protože to by bylo k uzoufání strašné. Opravdovou novinkou ale není jméno hlavního protagonisty, ale to, že je členem vojenské jednotky jménem Black Cell, která jde do boje s ním. *Black* očividně nebude týmová střílečka, takže očekáváme podobnost s *Killzone* - výrazným rysem je tu obstojná umělá intelligence vojáků a jejich nezávislá iniciativa namísto přímých rozkazů.

Příklad příjemné AI, nebo jen bezuzdné hlouposti nepřítele?

Chodit v černé a střílet velkou zbraní. Co víc si jeden může přát...

Kellar má skoro stejné příjmení jako americký brankář Kasey Keller.

BLACK

STEJNÉ JAKO OPS - COŽ VYSVĚTLUJE MNOHÉ

Je to Black, jako Black Ops - to můžeme říci téměř s absolutní jistotou. A není to pouze nějaký náš rozporuplný dojem, ale zároveň i lehce zamlžené doznání, že EA stále drží všechno pevně v rukou, jak bychom to od nich ostatně asi všichni očekávali.

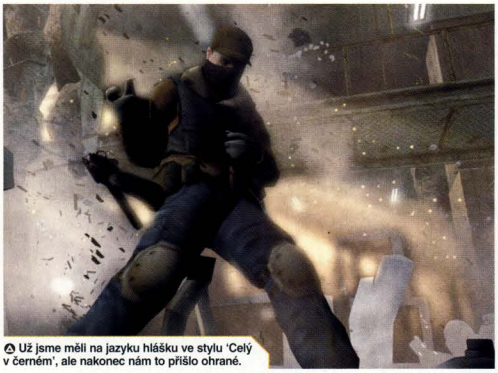
Viditelně jednou z výzev, které před sebe Criterion postavil během vývoje titulu *Black*, bylo vytvořit hru která zachycuje instinkty, dynamičnost a naprostou matrixovost (lepší označení pro to, co chceme říct, nás opravdu nenapadlo). Představte si nespočet vyplýtvaných kulek létajících z přetěžovaných zbraní, tříštění a destrukce zdiva a samozřejmě obrovské množství zničeného vybavení. Představte si to a budete přesně vědět, co všechno do hry implementovali hoši z Criterionu.

Takže Black jako Black Ops. Pokud u vás toto vyvolává představy plížení se jako ve *Splinter Cellu* nebo *Metal Gearu* a hlídání, kdy se objeví znamínko ! nad hlavou pochodujících stráží, pak obviňujte stealth žánr a obviňujte především Hideo Kojimu. Toto jsou Black Ops v trochu jiné podobě, kdy neprolézáte skrze ventilační šachty a potrubí, abyste pronikli do cílové budovy. Místo toho zdevastujete polovinu země, nonšalantně položíte nohu na doutnající hromadu suti a prohlásíte: „Uvidíme, jak si s tím hoši od vlády poradí!" Ano, to je ta správná dávka čerstvě mleté mořské soli do hnisající rány žánru.

Dovolujeme si odhadnout, že ve hře asi nebude přítomná nějak výrazně silná příběhová linie. Tedy rozhodně ne taková, jako měl třeba *Metal Gear Solid*. Podle posledních zpráv od Criterionu měla být hra zasazena do prostředí středního východu, ale když se podíváme na architekturu, moc tomu nenasvědčuje. Nějak tam nevidíme ty spousty minaretů, vy snad ano? Vlastně to vypadá spíše na průměrný evropský stavební styl, takže je otázkou, zda všechno nebude jinak...

Navzdory všemu *Black* beztak nebude charakterizován zápletkou, ale ničením, výbuchy, létajícími kulkami a také naprosto zběsilou akcí. A na konci ještě musíme aspoň letmo zmínit fakt, že Criterion je ta firma, která stojí za pekelně skvělou sérií *Burnout*... a tady skončit. ■

DOVOLUJEME SI ODHADOVAT, ŽE *BLACK* PRAVDĚPODOBNĚ NEBUDE MÍT SILNOU ZÁPLETKU


Už jsme měli na jazyku hlášku ve stylu 'Celý v černém', ale nakonec nám to přišlo ohrané.

MY ŘÍKÁME »
TO, ČO ŘEKNEME, NEBUDE CHARAKTERIZOVAT PŘÍBĚH *BLACKU*, BUDE TO DESTRUKCE, EXPLOZE, HEJNA KULEK NÁSLEDOVANÁ DALŠÍMI HEJNY KULEK

„Ssssssssssssssssssshhhh

TOURIST TROPHY: THE REAL RIDING SIMULATOR

RODOKMEN

VYDAVATEL: Sony
VÝROBCE: Polyphony Digital
INTERNET: www.playstation.jp/scej/title/tt/

ŽÁNR
» ZÁVODNÍ

POČET HRÁČŮ
» x2

POZNÁMKY

_Gran Turismo s motorkami.
_Sedm potvrzených výrobců motorek.
_Licencované stroje.

OČEKÁVÁNÍ 10% 30% 50% 70% 80% 90%

OD AUTORŮ HER.....

GRAN TURISMO 3	91%
GRAN TURISMO 4	96%

ALPHA

DATUM VYDÁNÍ BUDE OZNÁMENO

Výběr motorek bude zajisté vyčerpávající, ale najdou se zde i choppery?

Zpětné přehrávání závodů bude působivé jako vždy, jak ukazuje tento obrázek.

Jeden řidič, dvě kola, volná trať. Existuje vůbec něco lepšího?

Vidíte jiskry na pozadí? Ty jsou vždy vhodné pro dodání dynamiky.

ZÍREJ NA MÝ KVÁDRO

Pokud víme, vaše jezdecká výbava plní pouze kosmetickou roli a žádným způsobem neovlivňuje, jak budete vypadat po havárii. Samozřejmě ani nijak neovlivní, v jakém stavu skončí vaše nádherná motorka, po té co ji položíte uprostřed dráhy. Podle toho, co víme, bude mít Polyphony licencovány nejen motorky, ale i veškerou výbavu ve hře. Zřejmě je pro Japonce velmi důležité, jak vypadají za jízdy - budete totiž mít možnost vyladit barvy vaší výstroje s barvou vaší motorky. Předpokládáme, že uvidíme značky jako Arai, Alpinestars a Sidi na veškeré výbavě, stejně tak jména spousty firem, o kterých ani nevíme.

Nosit všechnu tu kůži... člověku musí být neustále vedro a musí se potit. A jak...

Bezvýznamná informace, ale TGony se právě snaží naučit Klingonštinu, je fakt divnej.

Můžeme dělat vtípky na helmy a lesklou výbavu, ale jsme na to moc dospělí.

TOURIST TROPHY: THE REAL RIDING SIMULATOR

GRAN TURISMO S MOTORKAMI? JOOO!

Správně - to, co tu máme, jsou motorky od tvůrců *Gran Turisma*. A to už mluví samo za sebe. Nějaké ty zvěsti na toto téma už jsme sice slyšeli dřív, ale nikde nebylo nic k vidění nebo slyšení, až do zářijové Tokyo Game Show, kde přišlo ohromující oznámení. Stejný tým, který vytvářel *Gran Turismo 4*, pracuje v podpalubí *Tourist Trophy*. Vývoj začal tento rok v lednu, a viditelně jim to jde od ruky, tedy s ohledem na ohlášené japonské vydání letošní prosinec.

Bleskovému vývoji samozřejmě pomohlo využití enginu *Gran Turisma*, i když v plánu to zřejmě museli mít už dlouho, přinejmenším vzhledem k tomu, jak dlouho a jak složitě se cokoliv od Polyphony získává. Stejně jako potvrzené licencování motocyklů od sedmi výrobců: Suzuki, Kawasaki, Honda, Yamaha, Moto Guzzi, CCM a Triumph, spolu s hrozivými dvoukolovými příšerami, jako jsou Yamaha T W 225E .05, Kawasaki Ninja ZX-10R, Honda CB1300 Super Bol D nebo 05 a Suzuki GSX 1300R a mnoho dalších. Pokud se v motorkách vyznáte, tak jste velmi pravděpodobně natěšení již v tomto okamžiku. I když tyto informace nejsou žádnou ze jmenovaných společností potvrzeny, je to takřka sázka na jistotu, že v seznamu budou obsaženy stroje z celého světa.

Začátkem roku tedy očekávejme vypuštění *Tourist Trophy*, které bude pro dvoukolové fanoušky znamenat to samé, co *Gran Turismo* pro ty čtyřkolové. ■

TOURIST TROPHY BUDE ZNAMENAT PRO DVOUKOLOVÉ FANOUŠKY TO SAMÉ, CO GRAN TURISMO PRO ČTYŘKOLOVÉ

V *Gran Turismo 4* byli soupeřící závodníci tlustí jako prasata, doufejme tedy, že v Tourist Trophy to bude lepší.

PRO EVOLUTION SOCCER MANAGEMENT

RODOKMEN
VYDAVATEL: Konami
VÝROBCE : In-house
INTERNET: www.konami.co.uk

ŽÁNR
» SPORT

POČET HRÁČŮ
» x1

POZNÁMKY
_Je to pracovní název.
_Producentem je Akiyoshi Chosokabe, člen Shingo Seabass Takatsukas týmu.
_Rudé dresy v anglické lize? To je nářez!

OČEKÁVÁNÍ 69%

OD AUTORŮ HER.....

PRO EVOLUTION SOCCER 4	78%
WINNING ELEVEN 8	93%

ALPHA

DATUM VYDÁNÍ NEOZNÁMENO

KDO JSTE? KDO JSTE?

Ani pokud jste se nikdy nechytli na kouzlo takové hry, jako je fotbalový manažér, tahle by se vám mohla líbit. Už jen proto, že očividně používá reálné znalosti o této úžasné hře. Je tu ale háček, podívejte se na obrázky. Červené dresy v anglické lize? Ale snem je přece řídit Manchester United v FA Premier League... Najmout Saun Wright-Phillipse pro Chelsea FC, ne Sean Wright-Phepise nebo pod kterým jménem je tady znám... Už jsme si párkrát zanadávali na známý problém s Pro Evo sérií a jejich neexistující licencí na jména, ale zrovna u managementu klubů je to mnohem problematičtější než u samotného fotbalu. Jen doufáme, že zbytek hry je dostatečně dobrý na to, aby tento problém kompenzoval.

Rudé dresy? Anglická liga? Konami se ztrapňuje.

Je něco divného na tomhle chlapovi. To bude žlutá kravata.

PRO EVOLUTION SOCCER MANAGEMENT

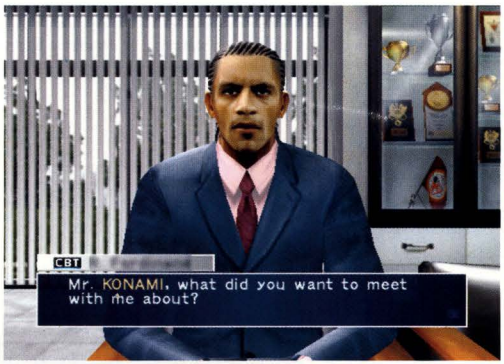
FORMACE 1-2-7, BECKHAM V BRANCE

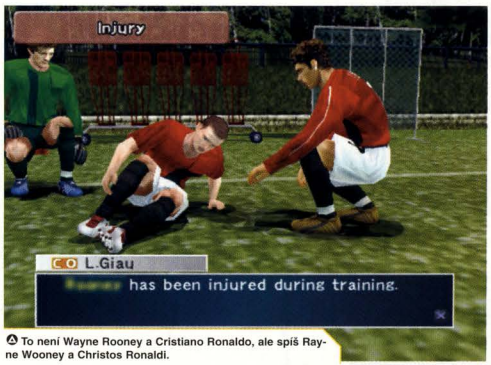
Sven by měl hrát 4-4-2, ne 4-3-3 ani 3-5-2 s Ashley Colem a Saun Wright-Phillipsem na křídlech. Propustit Beckhama. Scott Parker za Anglii. Ne! Michael Carrick. Mezinárodní fotbal je hovadina! Co se to tam děje? 4-3-3? Ale Rooney nemá co dělat na pravém křídle. To už se Sir Alex zbláznil? Hrajte na sílu! 4-2-2. Benitez je pytel! Peter Crouch? Tohle je přeci útočník, co sakra dělá tady? A tohle je taky špatně, změna! Co se týče nákupu Owena Sounessem, to je v pořádku, ale obrana potřebuje posílit.

Dokázali jsme to, alespoň na pár nicotných okamžiků. Známe to lépe než profesionální koučové s letitou zkušeností a psychologickými zkouškami (nebo vyučení truhláři). *Pro Evolution Soccer Management* je teoreticky ideální prostředek k získání naprosto klamné představy, že hráč dokáže ovládat fotbalový klub z předních pozic žebříčku, v jedné z šesti evropských fotbalových lig. Stačí jen vybrat si stranu, metodiku tréninku, trenéry a zorganizovat pár výměn.

Velkou novinkou pro hráče *Pro Evolution Soccer 5* je vytvoření týmu snů v *Managementu*, který si můžete převést do *Pro Evo 5*, abyste s ním mohli skotačit vedle jakéhokoliv dalšího týmu. ■

VŠIM JSME PROŠLI A NA PÁR BLÁHOVÝCH VTERIN SI MYSLÍME, ŽE TOMU ROZUMÍME VÍC NEŽ PROFESIONÁLNÍ TRENÉRI





To není Wayne Rooney a Cristiano Ronaldo, ale spíš Rayne Wooney a Christos Ronaldi.

Napadají mě spousty popisek k tomuto obrázku, ale všechny jsou o sexu.

Některá jména jsou skutečná, ale pořád máte dojem nějaké fušeřiny.

Přehled taktik - něco, co Kevin Keegan nikdy nepoužil.

Kopaná se to jmenuje, protože do míče kopete hlavou.

SHADOW OF THE COLOSSUS

RODOKMEN
VYDAVATEL: Sony
VÝROBCE: Sony Japan
INTERNET: www.shadowoftheocolossus.com

ŽÁNR
» ADVENTURA

POČET HRÁČŮ
» x 1

POZNÁMKY
_Bojujte s 16 kolosy.
_Křižujte širé pláně na koňském hřbetě.
_Odhalte jímavý příběh.

OČEKÁVÁNÍ 10% 30% 50% 70% 90%

OD AUTORŮ HER.....
ICO 90%

ALPHA

DATUM VYDÁNÍ
ÚNOR 2006

Ač urozený rytíř, náš heroj musí především být dobrý řitblezec.

Další nešťastná příhoda s elektřinou. Kdy se lidé naučí, že toastery do vany nepatří?

Scén, při nichž se vám zatají dech, je tu nepřeberné množství.

Čtyři nohy jen zvyšují hrozbu rozdupání našeho protagonisty.

TÚRA PO ZÁDECH OBRA

Každý z kolosů má své zranitelné místo, na které je, hodláte-li obra sklátit, potřeba udeřit. Jakmile se vám na kolose podaří naskočit, můžete za pomocí vztyčného meče vrhnout paprsek, jenž osvítí právě ono inkriminované místečko na obrově těle. Vydrápat se k němu nebude pochopitelně žádná legrace. Způsob, jakým se toho docílí, se liší v závislosti na druhu kolose a okolní krajině, jíž prochází. Vaši pozornost si proto zaslouží jednak tvor sám, druhak pak okolní prostředí, což by mělo zaručit variabilitu při opakované hře.

Jakmile se hrdinovi naskytne příležitost, musí jednat bez váhání.

Vyšplhá po kolosových zádech...

... aby tam udeřil mečem do obrových slabin. Hotovo.

SHADOW OF THE COLOSSUS

PŘED DÁVNÝMI A DÁVNÝMI ČASY...

Vyprávění *Shadow of the Colossus* poněkud pietně započne hrdina, který u chrámového oltáře právě ukládá bezvládné tělo své milované k odpočinku. Aniž by jen uronil slzu, chopí se meče, přehodí si přes rameno luk a naskočí na svého oře, aby se vydal pátrat po jediné věci, jež by jí dokázala znovu vdechnout život - šestnáct legendárních kolosů. Pouze pokud je porazí a uvolní tak jejich sílu, navrátí se duše jeho lásky zpět.

Motiv ztracené lásky sice není bůhvíjak originální, nicméně způsob, jakým je nám celý příběh předkládán, se zdá být vskutku unikátní. Základní premisa obohacená o nebývalé umělecké prvky a dechberoucí audiovizuální prezentaci nám opět nutí myšlenku her jako regulérní umělecké formy. Měli-li bychom dát jedno takové dílo za příklad, pak by to byl nejspíš právě *Shadow of the Colossus*. Herní model přitom zůstává překvapivě příjemný a srozumitelný. Kvůli předem omezenému počtu nepřátel by se mohlo zdát, že bude *Shadow of the Colossus* relativně krátkým dobrodružstvím, ale opak je pravdou. Hlavní herní složkou je totiž samotné vypátrání a dosažení kolosů. Díky svým obrovitým rozměrům jsou kráčející kolosy vidět na míle daleko, než však kteréhokoliv z nich na svém koni doženete, či lépe nadeženete si ho, bude vás to stát notnou dávku jezdeckého důvtipu a orientace v krajině.

HLAVNÍ HERNÍ SLOŽKOU JE TOTIŽ SAMOTNÉ VYPÁTRÁNÍ A DOSAŽENÍ KOLOSŮ.

Neméně poutavé jsou i samotné souboje s kolosy vyžadující hbitost a osvojení si všech dostupných dovedností. Každý z šestnácti kolosů (od dvounohých golemů až po létající ještěry) je zcela jedinečný a z toho vyplývá nutnost nalezení příslušné útočné taktiky. Vývojáři při tvorbě kolosů použili technologii motion-capture, díky čemuž působí jejich neohrabaný pohybový repertoár podstatně přesvědčivějším dojmem, než by tomu bylo u tradiční animace.

Na základě toho, co jsme dosud měli možnost vidět, je *Shadow of the Colossus* nadějným příslibem závanu čerstvého větru mezi jinak zatuchající herní šablony. Ostatně úplně stejně tomu bylo v roce 2002 s *Ico*. A třebaže podobné tituly obyčejně nelámou prodejní rekordy, měla by se všem hrám, jež se pokouší být něčím přínosné a originální, dát šance už jen za snahu. V PLAY se na *Shadow of the Colossus* nesmírně těšíme, a proto vás, dokud na počátku příštího roku nevyjde, budeme pilně informovat o každé nové podrobnosti. ■

Základní premisa obohacená o nebývalé umělecké prvky a dechberoucí prezentaci nám nutí myšlenku her jako regulérní umělecké formy.

STAR WARS III
POMSTA SITHŮ
SÁGA SE UZAVÍRÁ.
V PRODEJI OD 30.11.2005
VÍCE NEŽ 6 HODIN
EXKLUZIVNÍCH BONUSŮ.
DVD ČESKÝ A SLOVENSKÝ DABING OBSAHUJE
OPĚT
V
PRODEJI

HITMAN: BLOOD MONEY

RODOKMEN
VYDAVATEL: IO Interactive
VÝROBCE: Eidos Interactive
INTERNET: www.hitman.com

ŽÁNR
» AKČNÍ ADVENTURE

POČET HRÁČŮ
» x 1

POZNÁMKY
_Vydělávejte, nakupujte a upravujte.
_Berte rukojmí a ve chvíli, kdy přebíjíte, jim přišlápněte hlavu.
_Plně interagující prostředí, ve kterém má každá příčina svůj následek.

OČEKÁVÁNÍ 10% 30% 52% 70% 80% 93%

OD AUTORŮ HER...

HITMAN 2	91%
HITMAN: CONTRACTS	93%

BETA

DATUM VYDÁNÍ
BŘEZEN 2006

Po „náhodném" stisknutí tlačítka jde k zemi a konečně ztichne.

Rada: Držte se dál od všech chlapíků s odstřelovací puškou a umrlčí maskou.

Braní rukojmí je ve hře asi větší zábava, než ve skutečnosti.

Design levelů si nezadá s hollywoodskou produkcí. Ovšem bez hollywoodských klišé.

SHAMAL, Z*****SYNU!

Vidíte, jak krásně vypadá hotel s kasinem Shamal. Navíc je architektonicky přesný, to znamená, že nejde o nějakou smyšlenou herní rekvizitu. Designován je jako skutečná budova, všechny místnosti jsou na svém místě, všechny výtahy fungují a lidé se pohybují mezi patry. Realistický přístup *Blood Money* je do značné míry založen na přirozeném chování všech nehráčských postav, které se chovají jako normální lidi, včetně neočekávaných reakcí. Nechejte někde kufřík a časem si ho někdo všimne a odnese do ztrát a nálezů. Zapněte požární poplach a lidi zpanikaří. Ole i když se všechno chová co nejpřirozeněji, stále si IO Interactive našli ve hře dost místa pro svůj oblíbený humor a drobné roštárny. Je to tvrdá práce, ale klidně se při ní můžete usmívat.

Vin Diesel bude v chystaném filmu hrát postavu Codename 47. Tomu se říká zločin.

Auta přijíždějí, hosté vystupují. Nikdo vás nečeká a tak je plno možností rozjet řezničinu.

Tihle maníci se chovají přirozeně, takže když uvidí něco divného, zavolají pomoc. Tak raději klidně pokračujte.

HITMAN: BLOOD MONEY

JESTLI MAJÍ PRÁVNÍCI PRAVDU A HRY JSOU SKUTEČNĚ PŘÍPRAVKOU PRO VRAHY, PAK VÍTEJTE NA VYŠŠÍ ODBORNÉ ŠKOLE PRO PROFESIONÁLNÍ VRAHY

Kdyby bylo opravdu možné odhadnout povahu člověka podle toho, jaké hry se mu líbí, byli bychom až po uši v problémech. Vážně, raději se k nám nepřibližujte. Protože kdybychom *Blood Money* považovali za Rorschachův test, pak by nás psychologický profil vykreslil jako šílené démony, kteří mají v mezerách mezi zuby kousky dětského masa.

Hitman byl vždycky o individuálním přístupu, umožňoval vyjádření charakteru podle pohybu po mapě a volbě zbraní. Práci můžete odvádět různým způsobem, počínaje velkým masakrem až po jemnou a čistou práci s jedinou obětí. Máte k dispozici odstřelovací pušku, můžete otrávit jídlo nebo se na všechny mazané plány vybodnout a jít na to brutálně a bez skrupulí. Pokud vás pečlivé plánování zajímá asi tolik jako uzbecká národní hymna, můžete vždycky vzít pořádný kanón a misi zvládnout po svém, nebo se v ní alespoň dostat hodně daleko. Jenže tohle všechno už neplatí.

Hotel s kasinem Shemal. Ona je oblečená jako tanečnice z Vegas, samá opálená kůže, bílé zuby a odhalené kousky těla. Uvítá vás tradičním americkým způsobem: velký křečovitý úsměv, mrtvé oči a upřímnosti tolik, jako má v sobě mluvící panenka sedící na starém páchnoucím koni. Čeká vás komplikovaná mise sestávající ze tří „hitů", a to v pečlivě hlídaném hráčském doupěti. Ochranka na každé křižovatce, bezpečnostní kamery a všichni civilisti dobře vědí, za kým jít, když uvidí něco, co by vidět neměli. Před vámi leží rozsáhlá mapa nabízející spoustu možností, jak zasáhnout cíl. Na chodník před vchod už jsme dali bombu, abychom s ní vyřídili dva z cílů, jakmile vylezou z limuzíny; ochranka však naše zařízení našla a odnesla ho do své místnosti. Stále máme v ruce spínač bomby a v hlavě plány, jak se o klienty postarat. Nikdo nic netuší, ani o bombě; nikdo totiž neví, že ten ztracený sendvič je ve skutečnosti pekelný stroj.

A v tu chvíli k nám v lobby přichází ona. Dívá se na nás a pokouší se zapřít hovor, i když by měla vědět, že je jen vedlejší postavou a my nemáme čas se s ní zahazovat, dokud nemáme práci hotovou. Co se dá dělat, ta holka má pocit, že se dobře bavíme a nedá pokoj. A už v tu chvíli je vlastně konec hry. Ale nepředbíhejme.

ZABÍT VŠECHNY SVĚDKY A ODNÉST KAZETY Z BEZPEČNOSTNÍCH KAMER, NEBO NEZDRAVÉ STOUPNE VAŠE POPULARITA

Blood Money je prvním titulem série *Hitman*, ve kterém lze bojovat na blízko, tak se rozhodujeme to v nouzi vyzkoušet. S krátkým jeknutím se kácí na podlahu. Takovou práci odvedla na drobné ženě jedna hlavička od geneticky upraveného zabijáka. A tak klidně odchází a doufáme, že si nikdo ničeho nevšiml. Jenže brzy už slyšíme poplašené výkřiky a za chvíli se všichni ptají, co se stalo. Necháme vybuchnout bombu ležící na stole

Rukojmí vám poskytne výhody, kterých byste jinak nedosáhli. Ale bude to stačit?

PLÍŽENÍ
- Skvělé hraní.
- Téměř naprostá svoboda.
- Předělaný grafický engine Glacier.

MASAKR
- Žádné rytmické akční scény.
- Postavy a prostředí do sebe příliš elegantně zapadají.
- Násilí dělá z nenásilných lidí násilné.

Vezměte si tu kartu... hele, vy mi připomínáte matku. Nenávidím svou matku.

„Až půjdeš příště na záchod, ujisti se, že jsi spláchnul, nebo ti vystřelím mozek z hlavy."

Tenhle obrázek si přímo říká o drsný popisek, ale je to až příliš očividné.

Ztrestej ji! Ztrestej ji! Ztrestej ji! Ztrestej ji! Ztrestej ji! Ztrestej ji! Ztrestej ji! Ztrestej ji!

u ochranky, čímž zabíjeme pár stráží a vyvoláme zmatek. Ne však dost na to, aby si nás blízký strážce nevšiml a nezačal se ptát, brzy i pomocí kulek. Mohli jsme profesionálně a jako po másle zabít všechny tři cíle, ale my jsme ztratili hlavu a zbytečně zabili nevinného člověka. *Blood Money* po nás nic tak brutálního nechtělo a jen tak na ulici bychom také nic takového neudělali. Ale dost moralizování, není to k ničemu, stejně je konec mise: jsme mrtví. Hra je těžší než kdy dřív. A mnohem chytřejší. To však neznamená, že je méně amorální. Člověk by měl být prokletý už jen za to, že o ní uvažuje.

Nikdy jsme ještě z tváře zabijáka Codename 47 neviděli tolik, jako v tomto díle. Ano, zahlídli jsme ho ve videosekvencích a na obalu hry, ale nikdy ve hře. Kamera napevno umístěná nad jeho ramenem to neumožňovala. Teď můžete kamerou pohybovat kolem postavy jako ve *Splinter Cell*. Můžete kráčet jedním směrem a přitom sledovat druhý, tedy co se děje za vámi. Tato nová funkce vám umožní chovat se přirozeně a lépe reagovat v mnoha složitých situacích. Jako třeba v našem příkladu, kdy můžete pomocí otočené kamery sledovat, jak se lidé za vámi sbíhají ke sražené dívce a jak se na vás ohlížejí. A to vše, aniž byste se museli otáčet a vzbuzovat tak ještě větší pozornost. Můžete být uhlazení.

A právě hladký průběh je klíček k úspěchu. Jasně, pořád můžete naplánovat krveprolití, ale pokud nejste těžce, opravdu velmi těžce ozbrojení, a neuvěřitelně dobře krytí, dlouho to neustojíte. Čím hladší průchod, tím méně se o vás bude vědět (poznámka: zabít všechny svědky a odnést kazety z bezpečnostních kamer, nebo nezdravě stoupne vaše popularita). Čím jste profláklejší, tím pozornější stráže a pohledy můžete čekat. A že plešatý muž v drahém obleku opravdu vyčuhuje z davu... Mise vám ale přinášejí také peníze. Krvavé peníze. Zapomněli jste na střeše pušku? Musíte koupit novou. Docházejí náboje? Nakupte je. Převlékněte se v hotelu Shamal za poslíčka a necháte na místě svoje šaty? To vás bude stát hodně peněz.

Naštěstí je možné také upravovat všechny zbraně, takže vám vlastně ani nemůžeme vypočítat, kolika způsoby lze tři cíle v hotelu sejmout. Stačí říct, že je jich spousta. Dostává se nám do ruky „set pro začínající vrahy". Z první zkušenosti je jasné, že jde o zatím nejlepšího *Hitmana*. Mimochodem, ty tři jsme zabili, a to tiše a hladce. Ale teprve když nám Eidos přenechal beta verzi, abychom to mohli dlouho trénovat. A teď chceme víc. ■

OBYČEJNÝ ČLOVĚK
Umělá inteligence je v *Blood Money* lepší než kdy dřív. Všechny postavy reagují na jakoukoliv situaci, hlavně na vaše akce.

ZRÁDCE NA ZABITÍ
Existuje množství způsobů, jak odpravit cíl, ale ten nejtišší bývá nejtěžší a zároveň nejhodnotnější.

RUKOJMÍ
47ička může brát rukojmí. Když přebíjí, dokáže osobu držet u země botou v obličeji. Tuto mladou dámu to jistě nepotěší.

ŽIVOT NA VIDEU

Mise se odehrávají v reálném čase, všechno pěkně popořádku. K dispozici máte funkci obraz v obraze, abyste se ujistili, že uklizené tělo nikdo nenašel nebo že očekávaná limuzína už zastavila. Kdyby šlo o film, kritizovali bychom ho za to, že se snaží být cool tím, že vykrádá oblíbený trik snímků z šedesátých let. Jenže tohle je hra a obraz v obraze je opravdu užitečný: proto můžeme říct, že slouží dokonce dvakrát. Hře dodává šmrnc a navíc dodává hráči nezbytné informace.

V Hollywoodu je obraz v obraze stará vesta a *Hitman* teď ukazuje, že může dobře posloužit i ve hře.

PRVNÍ DOJMY

ČAS 30 SEKUND
Zatím to vypadá jako klasický *Hitman*. Žádné zvláštní překvapení.

ČAS 05 MINUT
Kdepak, tohle je fantastické. Tomuhle říkáme plynulé prostředí.

ČAS 02 HODIN
Opakuji: nezabíjej tu tanečnici. Nezabíjej ji! Prosím!

SHADOW THE HEDGEHOG

RODOKMEN
VYDAVATEL: Sega
VÝROBCE : Sonic Team
INTERNET: www.sega.com/shadow

ŽÁNR
» PLOŠINOVKA

POČET HRÁČŮ
» x 1

POZNÁMKY
_ Více různých cest.
_ Používání zbraní.
_ Výběr charakteru.

OČEKÁVÁNÍ
10% 30% 50% 70% 80% 90%

OD AUTORŮ HER...

SONIC HEROES	71%
SONIC MEGA COLLECTION	NR

BETA

DATUM VYDÁNÍ
25. LISTOPAD

SONIC HEROES

Během hry vám budou pomáhat buď Sonic a jeho kámoši, nebo podivná chobotnice známá jako Oko zkázy. Budou útočit na protivníky ve vaší blízkosti, sbírat kroužky a pronášet užitečné komentáře jako: „Tohle nedělej." nebo „Hej, ten byl na naší straně." Mohlo by to sice přidávat zápletce Shadow The Hedgehog nový rozměr, ale brzy vám to začne lézt na nervy. Kdo by čekal na poli otravných postaviček ze *Sonic Heroes* nějaký velký pokrok, ten by byl krutě zklamán.

Odkdy podléháš stoickým americkým stereotypům, ty modrá nádhero?

Létající ježci jsou jedinečnou ukázkou prapodivné japonské představivosti.

Nejen, že má Shadow střelné zbraně, ale také třeba meč nebo lasery.

Pokud se do hodiny nedokážete vcítit do Shadowa, změní se v Sonica a s noční můrou bude konec.

Nebuďte hloupí a nenechte se sejmout těmi divnými emzáckými výbuchy. Oběhněte to a dejte pozor na kroužky.

Shadow má ve vězeňské lokaci problémy se zeleným slizem. Geniální nápad, nebo výplod chorého mozku? To je jen na vás.

SHADOW THE HEDGEHOG

ŽE BY LEGENDÁRNÍ SÉRIE OD SEGY BYLA UŽ JEN POUHÝM STÍNEM SEBE SAMA?

Sonic Adventure se zbraněmi? To nemůže dělat dobrotu. Tak přesně tohle si pomyslí každý, kdo usedne k nejnovějšímu dílu stařičké série Sonic a stráví u ní pár chvil. Upřímně řečeno, není se čemu divit, neboť na první pohled se zdá, že se Sega sklání před vkusem bezkrevného západního trhu, který považuje násilí ve stylu GTA za nejrychlejší způsob, jak se dostat k měšcům plným zlaťáků. Když se ale zadíváte do hry hlouběji, zjistíte, že vám pohled oplácí klasický Sonic.

Shadow The Hedgehog je v podstatě Sonic Adventure 3 pro PS2, protože se drží v podstatě toho samého schématu, který tak dobře zafungoval na aktuální generaci této konzole. I tentokrát tedy pobíháte po barevných 3D lokacích, sbíráte kroužky a skáčete po podivných robotických stvořeních. Ano, ve hře jsou i zbraně, ale z toho, co jsme viděli, se zdá, že se bez nich naprosto obejdete. Tím chceme říct, že kdo si nechce zkazit prožitek ze hry, ten se nemusí ani jednou snížit k tomu, že by si pošpinil ruce nějakou zbraní. Takže pokud bouchačky nepředstavují žádnou novinku, tak je tady vůbec nějaká? Inu, nejočividnější je fakt, že se změnil hlavní hrdina. Shadow přináší do série temnější a komplikovanější postavu, díky které může Sega nabídnout hráčům nové způsoby, jak projít příběhem. Milovníci Sonica už nejsou například hnáni jako dobytek z jedné zóny do druhé, ale mohou si sami vybrat, kam se vydají dál.

Možnosti volby se ovšem nezastavují u výběru cesty. Symbolem nelineárnosti je už samotný nevyjasněný charakter hlavní postavy hry Shadow The Hedgehog. Její základní zápletkou totiž je, že Zemi napadli tajemní mimozemšťané, a tak musí Sonic se svými přáteli pomoci lidstvu při obraně jejich domoviny. Pokud se rozhodnete, že budete hodní a přiložíte ruku k dílu, budete stát se Sonicem bok po boku a vrhnete se do boje proti útočníkům. V takovém případě vám v postupu hrou bude pomáhat i sám nesmrtelný modrý hmyzožravec. Shadow se ovšem také může nechat zlákat zlem a bojovat proti Sonicovi a lidským vojákům. Ve hře je celkem sedm různých zakončení, přičemž to, jakého se dočkáte, záleží čistě na vašem způsobu hraní.

SHADOW PŘINÁŠÍ DO SÉRIE TEMNĚJŠÍ A KOMPLIKOVANĚJŠÍ POSTAVU

Co se zbytku týče, je to prostě klasický Sonic Adventure. Budete pobíhat po nadmíru interaktivních úrovních a sbírat spoustu předmětů, s jejichž pomocí si bezpochyby odemknete přehršle zbytečných náčrtků postav. Milovníkům Sonica se to bude líbit - ať už se zbraněmi, nebo bez nich. ■

PRVNÍ DOJMY

ČAS
» 30 SEKUND
No vida, je to Sonic. A hele, ty animované sekvence jsou tak nádherné, že nám skoro ani nevadí, že nejdou přeskočit.

ČAS
» 05 MINUT
První úroveň vypadá poněkud zmateně a je plná divných věcí, kterým tak docela nerozumíme. Možná se to ve druhé změní.

ČAS
» 02 HODIN
Nemají být v téhle hře náhodou zbraně? Tak jak to, že jsme ještě nenarazili na žádnou příležitost je použít?

Sbírejte zelené smaragdy a sbírejte i ty modré... uvidíte, že to od nás byla dobrá rada.

VIDEO DOMÁCÍ KINO

KAŽDÝ MĚSÍC U VAŠEHO PRODEJCE TISKU

DVD ZDARMA! MONICA BELLUCCI, VINCENT CASSEL • TAJNÍ AGENTI

WWW.VIDEOMAG.CZ LISTOPAD 2005 ČÍSLO 51 195 KČ / 299 SK

DVD ZDARMA

ZVUKOVÝ ZÁKLAD DOMÁCÍHO KINA

NAJDETE V NĚM INFORMACE O NOVINKÁCH, PROFILY A TESTY PŘÍSTROJŮ SOUČASNÉ AUDIOVIZUÁLNÍ TECHNIKY, DOSTATEK PROSTORU BUDE VĚNOVÁN I „POTRAVĚ" PRO VAŠE PŘEHRÁVAČE - TEDY FILMOVÝM NOVINKÁM VYCHÁZEJÍCÍM NA DVD I KAZETÁCH VHS.

NEZAPOMEŇTE TEDY :
VIDEO DOMÁCÍ KINO
PRÁVĚ V PRODEJI

TEAC ESOTERIC UX-3
DVD-Audio / Video / SACD přehrávač s nejvyšší kvalitou reprodukce

VŠE O HDMI
Seznamte se s digitálním rozlišením, které se chystá vládnout spotřební elektronice...

MASCOM MC32WT1
LCD televizor s výborným výkonem i cenou

PANASONIC DVD-LS90
Přenosný DVD přehrávač

SIM2 GRAND CINEMA C3X
Technologická lahůdka pro nejnáročnější uživatele

RESIDENT EVIL 4

INFORMACE

VYDAVATEL: Capcom | **VÝROBCE:** In-housel
ŽÁNR: Survival horor | **INTERNET:** www.res-evil.com/re4

1 hráč | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Protivníci jsou „infikovaní" a nejsou to zombie.

_Ve skutečnosti je to šestá hra v *RE* sérii.

_Hlavní hvězdou je Leon S Kennedy z *Resi 2*.

PŘEDCHOZÍ ZKUŠENOSTI

Co se dá říct o Capcomu a ještě to nebylo řečeno? Asi nejznámější z japonských vydavatelů stojí za řadou her, jež se řadí k těm nejlepším na PS2 - od všeobecně populárního *Street Fightera* až po vydařenou ďábelskou sérii *Devil May Cry*.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ
LISTOPAD

AUTOR
ALENA KLAUDOVÁ «

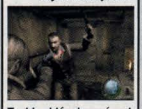
KDYBY TAHLE » HRA BYLA

REKLAMNÍ SLOGAN, BYL BY TO TEN NA MAJONÉZU HELLMANNS. Protože hláška „Prostě to nejlepší" naprosto přesně vystihuje to, co dostanete v obalu s nápisem *Resident Evil 4*.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

Leon se blíží k opuštěnému domku a nemá z toho dobrý pocit.

Hraje zneklidňující hudba, když tu se v okně objeví temný stín.

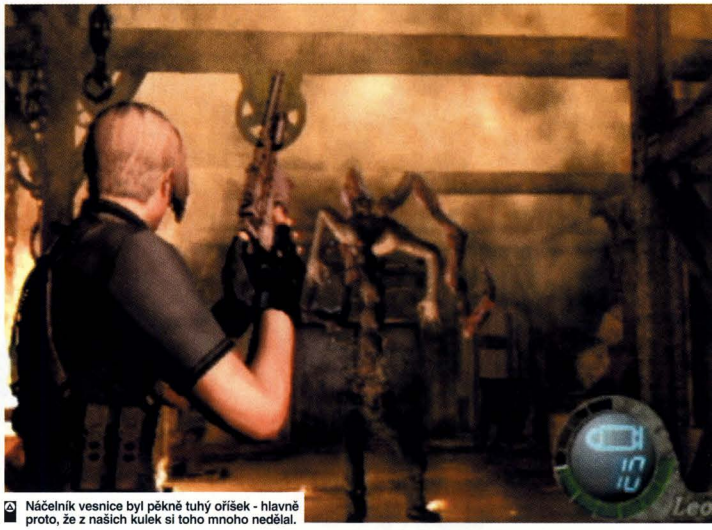

Tenhle chlápek není nadšený, že se Leon sám pozval k němu domů.

Venku už číhají další vesničani a sranda může začít...

HERNÍ ČAS

Tahle zbraň byla vytvořena speciálně pro PS2 verzi. Jedním výstřelem sejmete několik protivníků.

Čekali jsme, jestli smrťák na poslední chvíli neřekne nějakou vtipnou hlášku, ale marně.


Náčelník vesnice byl pěkně tuhý oříšek - hlavně proto, že z našich kulek si toho mnoho nedělal.

RESIDENT EVIL 4

VÍTEJTE DO SVĚTA SURVIVAL HORORŮ

Trvalo to celých osm měsíců, kdy jsme museli závistivě pozorovat majitele GameCube, jak se mohou těšit z jedné z nejskvělejších videoher současnosti, zatímco my můžeme jen slintat zpovzdálí. Někteří z vás možná i podlehli nátlaku a nechali se zlákat k nintendovské krabičce jen proto, aby se konečně k *Resident Evil 4* dostali, ale pro ty z vás, kteří vydrželi a počkali si, tu máme dobrou zprávu - čekání stálo za to a my teď máme před sebou jeden z nejlepších titulů, který se může rovnat se špičkami daného žánru.

Resident Evil 4 se nese ve znamení návratu hlavní postavy z *Resi 2* - policisty Leona S Kennedyho. Ten v současnosti pracuje pro tajnou službu a jeho aktuální (a samozřejmě smrtelně nebezpečnou) misí je zachránit dívku jménem Ashley Graham - shodou okolností prezidentovu dceru. Jakmile Leon při svém pátrání dorazí do jedné nejmenované evropské vesničky, situace se ještě přiostří - z původní záchranné mise se stane tradiční boj o osud celého světa, když vyjde najevo strašlivé tajemství celé vesnice i jejích obyvatel... Neočekávejte ale shledání se starými známými hordami zombie, tihle panáčci vypadají trochu jinak a věřte nám, že vás dokážou pořádně potrápit.

Jak jsme u série *RE* zvyklí, i čtyřka nabízí tradiční atmosféru plíživého strachu, v níž na vás v neočekávaných okamžicích odevšud vyskakují nové a nové zástupy protivníků (už tedy víme, že ne zombies)... a naštěstí na vás i poměrně často vypadávají prostředky k tomu, abyste s nimi mohli plnohodnotně bojovat. Munice je všude dost, o léčivé prostředky zakopnete na každém třetím kroku a umírání, o které na začátku hry nebudete mít nouzi, se dá snadno vyhnout tím, že si budete vybírat ty správné zbraně do těch správných situací - díky skvěle vybalancovanému systému zbraní. Nemusíte se ovšem bát, že byste přišli o napětí či strach ze smrti, to rozhodně nehrozí.

Lineární povaha hry sice trochu omezuje pocit svobodné volby, který máme tak rádi, ale je to něco za něco - silný příběh s neopakovatelnými momenty si prostě žádá svoje. Procvičování mozkových buněk se moc nedočkáte, na puzzly narazíte

Dělejte, co vám hra radí, jinak Leon skončí tak trošku na placku.

Scéna na hřbitově byla opravdu výbušná, obrazně i doslova.

Jestli jste nehráli *Resi 2*, asi nemáte šanci poznat, že na obrázku je Ada Wong.

POTĚŠILO NÁS
- Je to vytvořené pro PS2.
- Skvělá konverze originálu z GameCube.
- Naprostá bomba od začátku až do konce.

ZKLAMALO NÁS
- Trvalo věky, než se hra objevila na PS2.
- Donutila nás lačnit ještě víc po RE5.
- Není už čas na nové ovládání?

NĚCO PRO FAJNŠMEKRY

STYLOVÝ OVLADAČ PRO RESI 4

Ve stejný den jako samotná hra se na trhu (bohužel ne na tom našem) objeví i tenhle ovladač, který je určen speciálně pro hraní *Resident Evil 4*. Má tvar motorové pily, ale tím to zdaleka nekončí. Krvavé skvrny na čepeli a držadlech jsou ručně malované, a tedy unikátní pro každý vyrobený kus, zařízení můžete nastartovat s realistickým zvukem motorové pily, ale to nejlepší teprve přijde - podržíte-li ovladač nahoře, Leon vytasí zbraň, zatímco pohnete-li s ním směrem dolů, Leon svoji zbraň sklopí též.
Pokud máte zbytečných 45 dolarů a přístup na internet, abyste si stylový ovladač mohli objednat přes některý zahraniční server, užijete si spoustu legrace.

Hodně netradiční tvar, ale pro dokreslení celkové atmosféry ve hře to bude bomba.

málokdy a o žádné extratuhé oříšky nejde. Všechno je zkrátka podříženo tomu, aby se hráč ve výsledku mohl věnovat famózně atmosférické akci, při níž to šplouchá krví a na zajatce si nikdo nehraje.

Bohužel jednou musí přijít konec a ten se na první hraní objeví po nějakých dvaceti hodinách, což skutečně není žádný velký odvaz. Pochopitelně asi jen málokdo odolá tomu, aby se do hry pustil podruhé či potřetí - hned po prvním dohrání se zpřístupní tři nové módy, s nimiž si můžete standardní zabijačkové menu okořenit: The Mercenaries (prostě jen další variace na to, kdo zabije v určitém časovém úseku větší množství nepřátel), Assignment Ada (pokračování příběhu v hlavní roli s Adou Wong) a Separate Ways (exkluzivitka pro PS2 - nastiňuje, co měla na práci Ada, zatímco Leon zachraňoval Ashley). Žádný z těch tří módů sice nemůže soupeřit s hlavním dobrodružstvím, ale jako třešničky na dortu fungují skvěle.

I bez toho, že bychom se o tom nějak výrazněji zmiňovali, je jasné, že *RE4* je pastvou pro oči - za zmínku ale stojí, že vypadá dobře i na PS2. Oproti GameCube verzi je tu sice pár kompromisů, ale musíte bedlivě hledat, abyste je našli. Jedině ten nejzatvrzelejší fanoušek Ninteda by mohl tvrdit, že se to negativně podepisuje na zážitku z hraní - protože to ani náhodou není pravda. Hra běží plynule a stíhá na vás chrlit spousty protivníků, aniž by za to musela slevovat ze své vizuální krásy. Takhle zkrátka vypadají hry, které dosáhly hranic PS2.

Po vší té chvále se musíme zmínit i o místu, kde to Capcom tak úplně nezvládl. Nejméně pokrokovou částí je bez diskuzí ovládání, které bylo kompletně převzato od předchůdců. Ani v roce 1996 ho nikdo nijak moc nechválil, takže nepřekvapí, že se nezavděčí ani v roce 2005. Stále nemůžete dělat úkroky stranou, takže jste nuceni používat taktiku, kdy chvíli běžíte, pak se otočíte a pálíte na cíl - což sice uspokojivě funguje na vesničany i fanatické mnichy, ale při soubojích s bossy to není zrovna ideální (a to je ještě velmi diplomaticky řečeno).

I přesto tuhle mušku neváháme označit každý okamžik, který v téhle hře strávíte, za poctivou, adrenalinem nadopovanou zábavu. *RE4* nemá ambice být megarozlehlou nebo extravtipnou hrou - jen se snaží vzít vás na šílenou jízdu na horské dráze, po jejímž skončení budete jen bezmocně lapat po dechu. A daří se jí to. Capcomu se podařilo navázat na všechny minulé díly a vytvořit titul, za který se nemusí stydět. Najde se sice pár drobností, které by šly vylepšit, ale když je celá hra tak zatraceně skvělá, proč jí těch pár nedodělků neodpustit? RE4 musíme doporučit každému hráči na PS2 - tedy každému, kdo už přesáhl hranici 15 let.

POCHOPITELNĚ ASI JEN MÁLOKDO ODOLÁ TOMU, ABY SE DO HRY PUSTIL PODRUHÉ ČI POTŘETÍ

Tak málo munice a tak hodně vesničanů? Užijte si prázdniny v Evropě.

Tenhle týpek s vidlemi je jak noční můra... nebojte se, zvládnete ho taky.

Vyhazovat do vzduchu státem chráněné památky vám neradíme... pokud to není absolutně nezbytné.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Rozhodně posouvá hranice toho, kam až může PS2 zajít.

ZVUK
Výkřiky vesničanů a bojový řev se prolíná se solidní muzikou.

HRATELNOST
Naprosto skvělá od začátku až do konce, navzdory zastaralému ovládání.

ŽIVOTNOST
Hlavní dobrodružství dlouho nevydrží, ale je tu toho spousta kolem.

NEBO ZKUSTE...

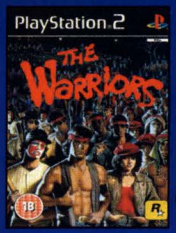
SILENT HILL 3
Jiný přístup k žánru survival hororů, ale rozhodně stojí za vyzkoušení.
PLAY 5 71%

EVIL DEAD
Projděte s Ashem hordami protivníků - bezproblémová a zábavná záležitost.
NERECENZOVÁNO

SHRNUTÍ

Ze všech možných koutů vyskakovaly pochybnosti o tom, jestli Capcom dokáže vytvořit kvalitní PS2 verzi jedné z nejambicióznějších her roku, ale nadešla chvíle, kdy vyšel *RE4* a pochybnosti byly rozmetány na prach. Tahle hra je naprostý skvost.

97 PROCENT



THE WARRIORS

INFORMACE

VYDAVATEL: Rockstar | **VÝROBCE:** Rockstar Toronto
ŽÁNR: Akční | **INTERNET:** www.rockstargames.com/thewarriors

1-2 hráči | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Podle stejnojmenného filmu z roku 1979...

_Který byl natočen podle románu Sola Yuricka z roku 1965...

_Který se inspiroval starořeckým eposem.

PŘEDCHOZÍ ZKUŠENOSTI

Jestli potřebujete vysvětlovat, co mají Rockstar na svědomí, zasloužíte si zastřelit. Mají na svém kontě nejprodávanější sérii *Grand Theft Auto* a patří mezi nejúspěšnější společnosti herní branže. Nevrhají sice na trh desítky kousků ročně, ale mnohé z jejich děl se rázem dostanou na přední stránky časopisů. Zrovna chystaná hra *Bully* (Šikana) jasně ukazuje, proč asi.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

AUTOR
JIŘÍ FEŘTEK «

KDYBY TAHLE HRA BYLA

OVOCEM, BYLO BY TO JABLKO. Většina lidí má ráda jablka, to je fakt. Nejde o žádné exotické, delikátní ovoce, ale dost chutné na dobrou svačinu.

NEJPŠÍ OKAMŽIKY

Po příkazu Mayhem se Warriors rozběsní jako šílení.

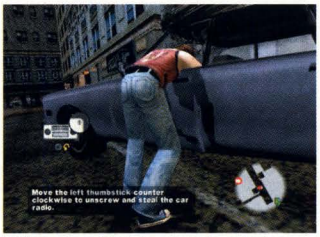
Slavný obrázek výrazně namalovaných rtů rozhlasové moderátorky.

Kreslení po zdech nabízí zajímavou odbočku od neustálého násilí.

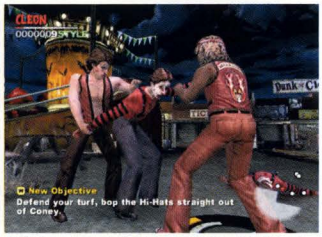
Uspokojivá tichá vražda. Ten chlápek ani nevěděl, co ho trefilo.

HERNÍ ČAS

Po Cleonově zatčení přebírá velení v gangu Warriors Swan, z čehož není Ajax právě nadšený.



Kradení autorádií je denním chlebem všech hrdých městských pankáčů.



Útok ve dvou stojí za to, soupeři tak uštědříte pořádnou nakládačku, ze které se už nevzpamatuje.

THE WARRIORS

JSTE TU VŠICHNI? TO JE DOBŘE, PROTOŽE KAŽDÝ SÁM NEJSTE K NIČEMU

Poslouchejte mlíčňáci, pro ty z vás, který nejste dost starý na to, abyste to znali, film The Warriors byl natočenej v roce 1979 a popisuje útrapy pankáčů z pouličního gangu, který řádí v ulicích Velkýho jabka, nebo jestli nechápete, Big Applu, a pro ty úplně tupý, New Yorku. Po tom, co je našich osm antihrdinů falešně obviněno z vraždy velkého kápa nejsilnějšího místního gangu Gramercy Riffs, musí celá parta podstoupit strastiplnou cestu z Bronxu na svůj domovský Coney Island. V patách přitom mají všechny rváče z NY, kteří touží po jejich krvi. Války s ostatními gangy, vnitřní boje o moc a policisté, kteří jsou nebezpeční jako pětisetkorunová bloková pokuta, to vše vytváří stylizované prostředí newyorského pekla na zemi. Temná vize se zalíbila spoustě diváků a z filmu ze záhy stala kultovní záležitost.

Podle dnešních měřítek nejde o nějak přehnaně násilný film- je v něm sice spousta pouličních rvaček, ale ty nejsou zobrazeny nijak zvlášť krvavě. Ve srovnání s věcmi, které se točí dnes, je to čajíček. Nikoho ale asi nepřekvapí, že hra je převážně o brutální řežbě. Krve je dost a dost: cihla do ksichtu, nůž do břicha, rána kladivem do hlavy - všechno to tu je. Chybí snad jen vrážení basebalových pálek do řiti, což je krásný pouliční způsob, jak vyrobit cuc na kládě. Protože byl samotný film relativně nekrvavý, může násilí ve hře působit dojmem, že je nesmyslné a zbytečné. Jenže brutalita je tu hlavně proto, aby se příběh v dnešní době vůbec prosadil. Takhle by vypadal film, kdyby ho natočili teď.

Hlavní součástí hry jsou boje. Bolest u soupeřů vyvoláváte pomocí osvědčené metody ovládání: jedno tlačítko pro slabší rány, druhé pro silnější útoky. Komba se sestavují navazováním těchto základních pohybů - staré známé kop-kop-rána a tak podobně. Přidejte k tomu systém úchopů a vyjde vám velmi komplexní, propracovaný bojový systém. Alespoň na papíře.

Bohužel, realita je trochu jiná. Do rukou dostanete hned několik členů gangu Warriors, a tak by člověk čekal, že si užije různé přístupy a styly. Jenže jde o pouhé variace na stejné téma. A co hůř, celou hru můžete projít s pomocí několika úderů, takže vás nic nenutí vymýšlet nové triky a chvaty proti různým soupeřům. To je ovšem dost povrchní přístup.

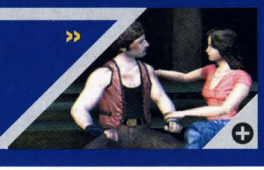
Boj naštěstí není jedinou součástí hry. *The Warriors* má v záloze pár kořenek se zvláštními příchutěmi. V některých sekcích hry prostě vykrádáte všechno, co se

THE WARRIORS NEDĚLÁ NIC ŠPATNĚ, JDE O NAPROSTO PŘIJATELNOU HRU

Tohle je váš gang podivných maníků vedených strašlivým Cleonem, který na hlavě nosí utěrku. Takové chování rozhodně není normální.

Vidíte ty tvrdé chlapy, jeden z nich si dokonce drží pásek. Policajti jsou nejtvrdším gangem ve hře, mají svá vlastní pravidla. Raději se jim vyhněte.

POTĚŠILO NÁS
- Věrně vystihuje atmosféru filmu.
- Nejde jen o rvačky.
- Nic zásadně nepokazí.

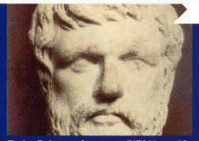


ZKLAMALO NÁS
- Grafický styl vypadá trochu zastarale.
- Bojový systém je omezený prostým ovládáním.
- Nic zásadního nenabízí.

ČAS NÁS MŮŽE MĚNIT, ALE MY HO NEDOKÁŽEME SLEDOVAT

HODINA DĚJEPISU POD VEDENÍM UČITELKY PLAY

PLAY miluje historii... a kdo ne, že? Jak to tak vypadá, autor románu The Warriors z roku 1965 Sol Yurick vykradl Xenofónovu Anabasis. Tento spartský vojevůdce napsal v roce 500 před Kristem o svých zážitcích z hrdinského pochodu deseti tisíc spartanských žoldáků, kteří v Persii bojovali ve službách prince Kýrose. Jeho pokus o svržení bratra a zisk trůny nevyšel, v bitvě u Kúnax Kýros padl. Sparťané zůstali obklíčeni uprostřed Persie. Deset tisíc vojáků si muselo probojovat cestu k Černému moři, navzdory utrpení, zradě a smrti. Podařilo se jim vrátit do Řecka, kde Xenofón popsal jejich příběh. The Warriors kopírují velmi věrně jejich pochod. Tak kdo by chtěl tvrdit, že je klasická literatura nudná?



Bohužel nemáme novější Xenofónovu fotku, protože už je mrtvý.

Bouchnutím do tlačítka ⊗ utíkáte od nebezpečí? Hm, to nám něco připomíná, ne? Jasně, už víme! Ale o tom tu nebudeme mluvit, bylo by to neslušné.

Ajax je tvrďákem gangu. Ve hře ho stejně jako ve filmu hraje chlápek ze Sexu ve městě... Ne ten, my myslíme jiného.

zamane, za vámi zůstává vybrakované město. Berete všechno z obchodů, automobilů i kapes chodců. Některé mise se zase zaměřují na plížení: výjimečně je tedy vaším úkolem zalézt do stínů, ne někomu rozmlátit hlavu na krvavou fašírku. Škoda, že tyto prvky nejsou do hry organicky zakomponované, ale působí jako nějaké přilepené bonusy, které mají trochu nabourat stereotypní mlácení. K různým situacím lze sice přistupovat několika způsoby, ale když to dobrý kopanec do rozkroku vždycky vyřeší, proč se obtěžovat?

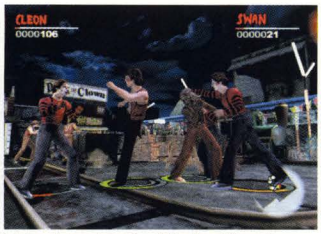
Hlavní děj je rozdělený do 18 sekcí. Začíná už tři měsíce před událostmi, které známe z filmu. Tvůrci z Rockstar Toronto využívají tento úsek k tomu, aby představili postavy a vysvětlili, jak se z bandy pouličních mlátiček stal jeden z nejostřejších gangů v New Yorku - Warriors. Součástí je i pět misí s výletem do minulosti: popisují, jak se dali dohromady hlavní členové. Něco jako první příběhy Rychlých šípů.

Samotný film je zobrazený v posledních čtyřech misích, které jsou však z těch nejkratších, proložené spoustou videosekvencí. Mise se velmi přesně drží děje filmu, který vlastně přetvářejí záběr po záběru. To je také jeden z největších problémů hry: tvůrci se nechali filmem svázat do té míry, že to omezilo jejich vlastní nápady a zabránilo možným vylepšením.

The Warriors nedělá nic špatně, jde o naprosto přijatelnou hru. Jenže na druhou stranu nenabízí ani nic efektního. Je tu všechno, co byste čekali od hry podle takového filmu: násilí, sedmdesátá léta, přezdobený styl pouličních gangů a jejich válek. Jenže spojení těchto surovin je automatické a bez hlubších vazeb. Pustit si syntetickou muziku, hodit na sebe koženou vestu a vyrazit do nočního města nakopat zadek pár frajerům zní jako výborný materiál na hru, ale Rockstar Toronto ho nedokázali využít naplno. Samozřejmě i s průměrně dobrými hrami si člověk užije spoustu legrace, ale nikdy nepřekročí onu hranici, která znamená naprosté nadšení a ponoření do děje. Zábavné, ale přesto nedokonalé, tak zní přesný popis titulu *The Warriors*, který by se mohl stát šablonou všech her, které dostávají hodnocení mezi 70 a 79 procenty. Stačí vám to? ■

The Warriors, Coney Island. Místní putyka nabízí malou tělocvičnu pro všechny rváče, kteří se chtějí dostat do formy.

Stará dobrá bitka, ve které se právě Warriors okopávají s konkurenty Hi Hats.



Oproti obecnému přesvědčení není členství v gangu bezva. Jde vlastně o rychlík, který končí v lepším případě v base.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA

Styl Rockstaru už je trochu zastaralý. Že by uzrál čas na nový engine?

ZVUK

Hudba výborně oživuje sedmdesátá léta. Efekty věrně napodobují lámání kostí.

HRATELNOST

Boj není příliš různorodý, ale o zajímavé zpestření se postarají odlišné mise.

ŽIVOTNOST

Mód Story vám zabere asi deset hodin, o moc víc nečekejte.

NEBO ZKUSTE...

BEAT DOWN

The Warriors jsou rozhodně mnohem lepší hrou, ale je to stejný styl.
PLAY 11 41%

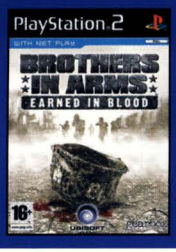
MK: SHAOLIN MONKS

Podivné kreslené násilí v komediálním stylu?
PLAY 12 65%

SHRNUTÍ

Kdybychom měli odškrtávat v seznamu položek, které by podle svého stylu *The Warriors* měli nabídnout, nevynecháme jedinou. Hra nenabízí nic zvláštního, ale má všechno, co zajímavý titul potřebuje. Nebude z toho klasika, ale dobrá hra podle kultovního filmu.

77 PROCENT



BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

INFORMACE

VYDAVATEL: Ubisoft | **VÝROBCE:** Gearbox
ŽÁNR: Válečná akce | **INTERNET:** www.brothersinarmsgame.com

1-2 hráči | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Nejdokonalejší zážitek z pozemního boje v druhé světové válce.

_Práce s družstvy, přímo učebnicové manévry.

_Nepřátelé jsou chytřejší a pokoušejí se vás obklíčit.

PŘEDCHOZÍ ZKUŠENOSTI

Road To Hill 30 od nás dostalo 82 procent a její následovník je coby skvělý a solidní válečný titul ještě výrazně lepší. Mapy jsou větší, k dispozici je víc taktických variant a hra je plynulejší. *Hill 30* byl dobrý, tohle je skvělé.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ
V PRODEJI

AUTOR
WILL JOHNSTON

KDYBY TAHLE HRA BYLA

TAŽENÍM DRUHÉ SVĚTOVÉ VÁLKY, ŠLO BY O NORMANDII. Protože obojí udělá z Francii zničenou zemi. Opravdu je to tak prosté.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

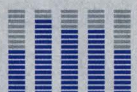
A jsme mrtví. Špatný způsob, jak začít misi. Už se učíme.

A kdopak je teď mrtvý? Máme dojem, že už se lepšíme.

Vidíte! Vyhozená nábojnice, pěkně s detailní texturou.

Nejsou sice přišpendlení k zemi, ale stejně je zkusíme obejít.

HERNÍ ČAS



Musíte stále sledovat své muže. Potřebujete je stejně nezbytně, jako oni vás.

Ikony ukazují, na co který tým pálí, a nátlak, jaký tím na nepřítele vytváří.

Dva muži byli zasaženi. Obrázek je pořízený v obtížnosti „snadné", takže k smrti mají daleko.

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

DŮKAZ, ŽE HRA MŮŽE BÝT CHYTRÁ A TVRDÁCKÁ ZÁROVEŇ

Zažíváme úplně nový pocit, chce se nám odplivnout. Němci drží hlavy dole, jak je přitlouká naše přehrazovací palba. Útočné družstvo se zatím pokouší o obchvat zprava. Všude práskají zbraně a lidé řvou ve dvou velmi odlišných jazycích. Německé kulometné hnízdo je prázdné, všechny zabil granát, který se nám podařilo hodit s ďábelskou přesností. Němci se objevují v týle, vzniká zmatek. Vykoukneme zpoza klády, která nám poskytuje krytí: kulky buší do dřeva a vyhazují do vzduchu hrsti hlíny. Němci mají MGéčko opět ve svých rukou a tvrdě opětují palbu. Takže držku k zemi a modlit se. Obrazovka je zacákaná od bahna, až z toho mhouříme oči a prskáme. Tohle není žádná herna a tyhle kulky nejsou žádná párátka. Jestli hledáte válku, pak jste na správném místě.

Earned In Blood je taktická střílečka z vlastního pohledu, i když takový popis je do značné míry zjednodušený a nepřesný. Odehrává se v Den D a těsně po něm, tedy 6. června 1944. Jak se dá očekávat, jste v Normandii. Po vylodění se boje táhly ještě další tři měsíce a mluví se o nich jako o Bitvě o živé ploty. Earned In Blood začíná hned po prvním útoky a pokračuje po několik dní (časová osa je založená na označování dnů Den D+?). Název hry (Zaplaceno krví) dokonale popisuje většinu střetů, které zažijete. Bojujete uvnitř a v okolí malých měst a kryjete se na polích, které byste našli za kteroukoliv českou vesnicí. Narozdíl od Tichomoří nebo Ruska není Normandie žádné cizí, exotické místo. Vypadá hodně jako Česká Kanada na jih od Jindřichova Hradce. Lidé z Gearbox se soustředili na malé akce a tak nám nabídli něco, co zatím žádná hra z druhé světové války: věrný pocit, jaké to asi je každý den ve skutečném boji. Chuť špíny je všudypřítomná a jen trošku umělá. Křoví je stejně nebezpečné jako vybombardované město. Bojujete jako vybombardované město. Bojujete o každý dům. I o takové, kde byste si raději dali snídani a pár hodin spánku ve staré posteli.

Krátery po bombách poskytují dobré krytí během našeho postupu k cíli.

Můžete tam vlítnout sami a možná celý dům vyčistíte, ale mnohem spíš skončíte s pláštěnkou přes hlavu.

Zatímco se Němci krčí pod palbou kamarádů z družstva, můžeme v klidu přebít svou automatickou pušku Browning (BAR).

POTĚŠILO NÁS
- Přesně kopíruje reálné situace z bojů o Normandii.
- Drsná realita, opravdové chování zbraní.
- Elegantní ovládání vám neruší zážitky z boje.

ZKLAMALO NÁS
- Chvíli si zvykáte na realistické zbraně.
- Hra ve dvou na rozdělené obrazovce je pomalá.
- No, je to vážné...

PŘÍBĚHY Z FATHERLANDU

POLITIKU NECHEJTE DOMA, TOHLE JE VÁLKA

Ve hře se dostanete do kůže seržanta Joea Hartsocka, kterého si můžete pamatovat jako vedlejší postavu z Hill 30. Mise se proplétají se zážitky z prvního dílu, ale musíte sami objevit, proč a jak. Zajímavější je mód Skirmish, ve kterém můžete odehrát jednu samostatnou bitvu v roli Spojenců nebo Osy. V *Earned In Blood* nejsou žádní dobří a zlý, jen bojující muži. Žádná nemesis jako v *Medal Of Honor*, žádné zlé nacistické plány. Boj zobrazený s tak vážnou a pečlivou věrností nepotřebuje takové levné rekvizity. Jestli se vám líbil film Železný kříž (měl by, je výborný), pak si jistě rádi zahrajete za četu chlapů, kteří jsou většinou chápáni jako ti „zlí".

Ležet a čekat na nepřítele je o nervy, ale i vzrušující - možná jako pravá válka.

Pohled Situational Awareness můžete použít kdykoliv - umožní vám získat přehled o blízkém okolí.

Úspěšný obchvat! Ale my jsme ho nezabili, jen se na nás díval zrovna ve chvíli, kdy útočné družstvo spustilo peklo.

NA BOJIŠTI POTKÁTE DVA DRUHY MUŽŮ: MRTVÉ A TY, KTERÍ BRZY UMŘOU

Bavit se o vlastním hraní je ve skutečnosti debatou o samotné vojenské strategii. Když si totiž odmyslíte ovladač a televizní obrazovku, není mezi bojem a *Earned In Blood* žádný rozdíl. Když máte dobít nějakou kótu, musíte nejdřív odhalit postavení nepřítele, přibít ho k zemi, znemožnit mu palbu a se svými muži se přesunout na křídlo, odkud dostanete Němce do křížové palby. Pod svým velením máte dvě družstva (krycí a útočné). Oběma dáváte rozkazy, a to tak rychle, jak rychle dokážete zmáčknout tlačítko určující tým a pak kliknout na místo, kam mají běžet. Jsou dost chytří, aby se kryli, jak to jen jde, ale stejně tak poslušní, aby na váš rozkaz vyrazili i na jistou smrt. Po několika minutách se do věci vžijete tak, že budete velet naprosto přirozeně a automaticky. Uspět můžete jen v případě, že budete vědět, jak muže využít: to je právě skok od elektronické zábavy k (hluboká nádech) vážné historické výpovědi.

Správné velení znamená dobře pochopit situaci svých mužů, poznat jejich schopnosti a v neposlední řadě... zůstat naživu. Zabít člověka puškou není tak snadné, jak by se mohlo zdát, a počítejte s tím, že v *Brothers In Arms* od pasu netrefíte ani ň. Všechno vyžaduje cvik a těžko se vám povede cokoliv dobít, když to zkusíte sami. Bez družstva jste k ničemu. Ovšem nejde jen o velení, sami můžete (a musíte) zabíjet. Sami musíte krýt palbou, zatímco se vaši muži přesouvají na lepší pozici. Provedli jsme poměrně obsáhlé výzkumy a jak se zdá, takhle se opravdu bojuje. Ano, někdy jediný muž dobude nepřátelskou pozici, ale mnohem častěji jde o týmovou práci vojáků. Člověk z toho má dobrý pocit. A je to poučné. Vzrušující. Smysluplné. Férové.

„Milý náčelníku, zasekl jsem se v *Earned In Blood* na místě, kde minometné družstvo bombarduje mé muže ve volném prostoru..." Samozřejmě i tento titul obsahuje některé hloupé ústupky směrem k tradiční hře (nemůžete přeskočit nízké překážky, které by voják jistě snadno zdolal, nesmrtící zranění vás nevyčerpávají). Přesto platí, že řešení jakékoliv situace najdete ve vojenské příručce. Zvednout muže a nahnat je do útoku proti minometnému družstvu je vždy stokrát lepší, než se pokoušet v poli najít krytí před výbuchy. Na bojišti potkáte dva druhy mužů: mrtvé a ty, kteří brzy umřou. Vpřed!

Brothers In Arms: Road To Hill 30 byla slušná hra s velkým trumfem - věrným přístupem k historii. Dvojka je stále soustředěna na reálný dojem, přesto si najde čas i na plynulejší hraní, chytřejší chování nepřátel a dokonalejší grafiku. Na pultech najdeme celé hory her z druhé světové války a o to větší chválu si *Earned In Blood* zaslouží za to, že se nám snaží přiblížit, jaké je válka pro ty, kteří se v ní ocitnou. Když je hra těžká, je to proto, že jde o těžký úkol. Pokud chcete zažít druhou světovou opravdovější, než nabízejí jiné tituly, vítejte u odvodu. ■

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Vytvořeno podle skutečných míst - zajeďte do Normandie, najdete je tam. Ostré, rychlé.

ZVUK
Autentické zvuky zbraní. Němci mluví německy. Vlastně dokonalé.

HRATELNOST
Žádná tradiční střílečka, ani náhodou. Ovládání intuitivní, mise reálné.

ŽIVOTNOST
Pokud hru dokončíte na nejtěžší obtížnost (makačka), zkuste to bez pomůcek (nemožné).

NEBO ZKUSTE...

FULL SPECTRUM WARRIOR
Protože nejste v kůži konkrétního vojáka, nemůžete střílet. Přesto celkem dobré.
PLAY 9 77%

ROAD TO HILL 30
Dojem kazí pomalý frame-rate a prostší mise než v *Earned In Blood*.
PLAY 8 82%

SHRNUTÍ

Pokud chcete procházet Normandií jako Clint Eastwood, zůstaňte raději u *Medal Of Honor*. Ale v takovém případě vás litujeme. Tento titul je vážnější a chytřejší, určený dospělejším a přemýšlivějším hráčům. Tady nejde o věrnost do detailu. Tohle je stroj času.

90 PROCENT

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

INFORMACE

VYDAVATEL: Activision | **VÝROBCE:** Neversoft Entertainment | **ŽÁNR:** Adventura | **INTERNET:** www.activision.com

1-2 hráči | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

- Fandové BMX a skejťáci mohou žít vzájemně v míru.
- Vybudujte si dokonalý skateboardový areál.
- Obsahuje kompletní soundtrack.

PŘEDCHOZÍ ZKUŠENOSTI

Tony Hawk's Underground nebo také *THUG*, jak zní zkrácený název této hry, opětovně objevil žánr sportovních her s akrobatickými kousky, do něhož vnesl svěží, inovativní atmosféru. *THUG 2* šel ještě o něco dál. *American Wasteland* nyní přináší mnohá vylepšení, ale rozchází se mladickým anarchismem, aby jej nahradil něčím vyzrálejším.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

AUTOR
JUDE SALMON

KDYBY TAHLE HRA BYLA

FÁZÍ VZTAH, JSME UŽ KAŽDOPADNĚ ZA LÍBÁNKAMA. To, co bylo zpočátku tak svěží a vzrušující, pomalu začíná zevšedňovat. Ještě asi nebudeme volat rozvodového právníka, ale už se začínáme dívat sekretářce do výstřihu (případně si prohlížíme svůdné pozadí číšníka v kavárně).

PRVNÍ ÚROVEŇ

Právě jsme vypadli z autobusu a seznamujeme se s Mindy. Mindy je docela kus.

Koupili jsme si nové oblečení. Je super mít nový ohoz.

Trochu jízdy na skejtu. Toto je první level, ty nejlepší fláky jsou zamčené.

Screenshoty jsou trochu nuda, ale pro začátečníka je to vynikající start.

HERNÍ ČAS

Ignorujte kostkované kraťasy a koženou bundu a raději se soustřeďte na dokonalý Switch Nose Stall, jakkoliv se vám to může zdát obtížné.

Možná jste si všimli, že většina těchto obrázků předvádí jízdu na rovné ploše. Důvodem je její relativní snadnost a to, že představuje skvělý přechod mezi jednotlivými kombinacemi.

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

NEVERSOFT SI STÁLE UDRŽUJE NÁSKOK

American Wasteland je o začínajícím jezdci na skejtu, který se chce stát králem skateboardového prkna. Na rozdíl od drsnější hry *THUG*, *American Wasteland* má o něco klidnější průběh, když se hráč snaží probojovat mezi skejťáckou elitu, načež si později, když se seznámí s maníkem jménem Iggy, buduje největší skateboardovou dráhu jménem Skate Ranch, která se pomalu proplétá z jednoho konce Los Angeles na druhý.

Rampy, kulatiny, šikovné kusy zdiva, dinosauří hlavy a dlouhé hladké plochy - to vše se spojilo dohromady, aby vytvořilo monstrózní skateboardový areál. Vytvořený je zdemolováním části virtuálního světa a vybudováním zajímavých instalací vhodných pro skateboarding, obvykle po té, co dostaneme echo od profesionálního skatera, který se potlouká někde poblíž nejznámějších skejťařských lokalit v L.A. Nejen, že se výstavba zmíněného areálu stává lákavým motivem pro to, abyste hru dohráli až do konce, ale rovněž skýtá fascinující příležitosti pro to, abyste své skejťařské dovednosti hnali až na samotnou hranici vašich možností.

MNOZÍ SE DOMNÍVAJÍ, ŽE S *AMERICAN WASTELAND* SE TONY HAWK VRACÍ ZPÁTKY DO PRVNÍ LIGY

Rychle před vámi vyrůstá bohatě vybavený areál plný nepředvídatelných nástrah.

První osoba, kterou potkáte na vaší cestě po L.A., je Mindy, která vám drze tvrdí, že vypadáte jako homelesák, ačkoliv sama vypadá, jako kdyby předtím, než vyšla z domu, vyrabovala šatník své mladší sestry. Naštěstí je poblíž obchod, který nabízí nejen stylové oblečení (pytlovité na těch správných místech, abyste po pár zpackaných kouscích neskončili jako kastráti), ale také jedinečný způsob, jak se seznámit s tím, jak to chodí ve zdejších obchodech. Jakmile máte na sobě džíny a tričko toho správného střihu, můžete zajít ještě za roh k holiči nebo do tetovacího salonu, a tam vás promění v ideální ztělesnění „rebela bez příčiny".

Zatím jsme si ale ještě nevyzkoušeli žádnou z akrobatických figur barvitých jmen. Takže si držte čepice, protože se pomalu dostáváme

TONY A JEHO KUMPÁNI

BM XTRAS

Říká se, že člověka nejlépe poznáš podle jeho přátel. Nemáme tušení, co se tím myslí, ale soudě podle Pro BMXera Ricka Thorna, mají nepochybně pravdu. Je to bezva kluk a kamarádí se s Tonym Hawkem. Radil Activision, jak do Tonyho Hawka přidat BMX. V San Andreas se proháněji auta, kola, letadla a helikoptéry. Proč bychom v Tony Hawkovi nemohli jezdit nA kole? Přechod ze čtyř na dvě kola nabízí široké spektrum nových možností, které přijdou vhod, když už se vám jízda na skateboardu začne zajídat. Kola jsou ovládána pomocí dvojice joysticků fungujících na analogovém principu: levý kontroluje pohyby kola a pravým lze provádět rozličné akrobatické figury, což je nejen vítaný oddych od ustavičného mačkání tlačítek, když jezdíte na skateboardu, ale rovněž vynikající intuitivní systém ovládání. Vive la différence!

Mysleli jste si, že nedovedete jezdit na kole? Vítejte v úchvatném světě BMX!

POTĚŠILO NÁS

- BMX super, skateboardy ještě suprovější!
- Místy až nebezpečně návykové.

ZKLAMALO NÁS

- Neodbytný pocit jistého deja vu.
- Poměrně málo inovací vzhledem k výchozímu hernímu půdorysu.

Kola se ovládají úplně jinak než prkna. Nějakou chvíli trvá, než do toho proniknete, ale když pak za sebou necháváte stopy od smyků, máte pocit, že to stálo za to.

Jestli chcete mermomocí vědět, jak se nám mohla podařit taková úžasná kombinace, pak vězte, že za nás pracovali jiní. Jednoduché, že?

GRAFICKÉ ZPRACOVÁNÍ LEVELŮ JE MÍSTY NAPROSTO FANTASTICKÉ

k tomu hlavnímu. Začínáme kouskem pojmenovaným Bert slide, obratem, který vypadá jako figura, kterou dělávají dlouhovlasí chlapíci na surfu, když chtějí vytvořit řetěz. Můžeme si zde vyzkoušet i bezpočet náročných offboardových figur.

Právě obrovské množství takovýchto figur odradilo řadu hráčů od takových titulů, jako jsou *Street Fighter III: Third Strike* a *Virtua Fighter 4*. Je totiž skličující, když se musíte učit od píky jak základy, tak spoustu pokročilých figur. Neversoft se moudře rozhodl ty šťavnatější kousky zpřístupnit až po absolvování snadnějších figur. Zkušení hráči zvládnou i náročnější akrobatické série bez větších obtíží, zatímco slabší hráči mají příležitost načerpat cenné zkušenosti na základní úrovni.

Grafické zpracování levelů je místy naprosto fantastické. Ačkoliv virtuální L.A. je uvedeno ve stylu připomínajícím *GTA*, není zdaleka tak rozlehlé, nebo chcete-li, monotónní. Působí spíše jako řada důmyslných kontrolních stanovišť, která jsou navzájem propojena o poznání méně propracovanými bloky městské zástavby. I tak se v nich můžete snadno ztratit, když se pokoušíte zvládnout stále složitější a složitější kombinace. Každý roh ulice, každé průčelí obchodu a každá střecha byly navrženy nejen tak, aby zvýšily rizikový potenciál, ale rovněž s ohledem na hráčský požitek: budovy se setkávají s chodníkem v úhledné křivce, což umožňuje využít zdi jako improvizované kulatiny. Když tyto budovy ještě navíc disponují hladkými rovinkami a četnými výběžky, zapomenete, že byste se měli pohnout dál a jste v pokušení vyzkoušet si některá ambicióznější a okázalejší akrobatická čísla. Tyto momenty jsou nejsilnější stránkou Tonyho Hawka, přičemž *American Wasteland* pro ně vytváří ideální prostředí.

Mnozí se domnívají, že s *American Wasteland* se Tony Hawk vrací zpátky do první ligy. Stejně jako Voltaire, budu hájit jejich právo myslet si to až do roztrhání těla. Nesouhlasíme však, protože se nám předchozí hra nelíbila o nic méně. Tahle se nám líbí také. ■

V zeleném prostředí nám jdou triky hned lépe... to se pozná na skóre.

Blázni do skateboardu budou v sedmém nebi, ostatní se mohou aspoň koukat kamarádům přes rameno.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA

Městská špína je pryč a na jejím místě se objevily teplé pastelové tóny. To se nám líbí.

ZVUK

My Chemical Romance, Fall Out Boy a Taking Back Sunday. Není co dodat.

HRATELNOST

Jak jízda na BMX, tak na skateobardu jsou fantasticky nasimulovány a nabízejí spoustu nových triků.

ŽIVOTNOST

Vyzkoušíme si nové triky, vybudujeme si vlastní skateboardový areál a objevíme úplně nové a neznámé město.

NEBO ZKUSTE...

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Jackass se setkává s Pro Skaterem tváří v tvář. Nevázaně zábavné, i když poněkud infantilní.
PLAY 5 91%

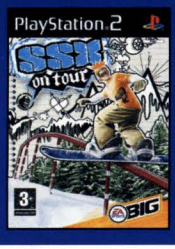
SSX ON TOUR

Poněkud přístupnější, umírněnější verze SSX 3 s místy ve stylu Jackass.
PLAY 12 90%

SHRNUTÍ

Propracované, snadno hratelné a nestydí se přiznat si hlubší emoce (viz soundtrack). Jedinou vadu na kráse představují poměrně nepatrné inovace na úrovni 2D bojových her.

88 PROCENT



SSX ON TOUR

INFORMACE

VYDAVATEL: EA | **VÝROBCE:** EA Canada | **PRICE:** £39.99
ŽÁNR: Sport | **INTERNET:** www.easportsbig.com/games/ssxontour

1-2 hráči | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Vytvořte si vlastní postavu.

_Vyberte si snowboard nebo lyže.

_K úplnému dohrání potřebujete asi tři roky.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

AUTOR
RYAN KING «

KDYBY TAHLE » HRA BYLA

NOVINY, BYL BY TO BLESK. Nestará se o mravy, principy nebo cokoliv takového - chce být prostě tak zábavný, jak to jen jde. Už chybí jen fotky Ester Ládové.

PRVNÍ ÚROVEŇ

Tohle je naše snowboardující kamarádka, kterou jsme sami vytvořili.

Vypadá trochu jako Elise. Však víte, ta kočka z SSX 3.

Z nějakého důvodu mě zjištění, že všichni hrají za Elis trošku... rozzářilo.

A z tohohle bývají deprese. Ale to není nic, co by nespravila troška pláče.

HERNÍ ČAS

Stiskněte pravou analogovou páčku a vyberte si z triků pro zvýšení vašeho skóre.

Hraní této hry je způsob, jak se dostat k něčemu, co asi nikdy nebudete dělat.

Když tohle vidíte, raději byste žili někde na horách než ve věžáku uprostřed Evropy.

SSX ON TOUR

ŽÁDNÝ SPÁNEK AŽ DO ŠVÝCARSKA

Je něco... odlišného na SSX On Tour. Vaše ruce vracející se od SSX 3 si všimnou, že se něco změnilo, ale nebudou schopny přesně určit co. Pořád si můžete vytyčit svoji vlastní cestu dolů sněhem sjezdovky, pořád si můžete vytvářet vaše vlastní pravidla za běhu a hratelnost je pořád svázaná s realismem tou nejvolnější nití, dávajíc vám příležitost mrštit vašeho snowborďáka do vzduchu a udělat zcela zásadní 720stupňový Rodeo Stalefish To Late Rocket Air. Není potřeba říkat, že snowboarding v *SSX On Tour* je pořád na míle vzdálen tomu, co nám televizní stanice Eurosport jako snowboarding prezentuje (je to kanál odhodlaný udělat hvězdu ze Švýcara Fabiena, jehož jediný evidentní talent je slalomovat mezi tyčkami o několik sekund rychleji než kdokoliv jiný). Až po nějaké chvíli přichází pomalé uvědomování si, co přesně je na *SSX On Tour* to odlišné.

V *SSX 3* se zdálo, jako byste sami byli na svazích drsných, nezničených hor, jen s upovídaným DJem jako jedinou společností. *SSX On Tour* je poněkud pokročilejší verze, v níž se vám pod nohama pletou i ostatní lyžaři, taky je tu víc ramp na skákání a celé je to prostě mnohem zábavnější. Tuto skutečnost odráží i design hry, kde je mladistvý Jackass styl mnohem výraznější než u jeho předchůdců.

Struktura se také změnila, odteď se noříte a vynořujete z misí v menu, a ne hledáním příležitostí v horách samotných. Můžete jezdit i na lyžích, což je ve srovnání se snowboardingem solidní rozdíl, který při hře opravdu pocítíte.

Každopádně kromě několika roztomilých přídavků jako knockdowny či triky prováděné pomocí pravé analogové páčky je hratelnost v podstatě nedotčena. Na ovládání bude asi ještě hodně práce, než bude příjemné i pro začátečníky. Tedy pokud nechcete vytvářet skopičiny bez zauzlování vašich prstů v neuvěřitelných pozicích, pořád je ale o něco přístupnější než u hardcorového SSX 3.

SSX On Tour je pořád stejně návykový jako jeho předchůdce, a to hlavně díky hypnotizujícím závodům, skvělému pocitu a nulové nutnosti přemýšlet nad herními pravidly. Jakmile začnete hrát, bude jediným důvodem ke skončení to, že máte plnou postel drobečků z oplatků a že máte propocené kalhoty, protože sedíte na místě už půl dne bez změny polohy. To je ovšem jasně znak dobré hry a *SSX on Tour* bezpochyby dobrou hrou je. ■

SSX ON TOUR JE PONĚKUD POKROČILEJŠÍ VERZE, V NÍŽ SE VÁM POD NOHAMA PLETOU I OSTATNÍ LYŽAŘI.

Potřebuje tohle vůbec nějaké vysvětlivky? Bezpochyby je to hra o extrémním sportu, a svým způsobem extremním převratu na snowboardu.

To je naše holka, kterou jsme stvořili ve stylu klasického šíleného vědce. Její jméno není Lisa, ale Judy Jones. A je celá naše. Ty váliš, holka!

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
I když není tak jemně krásná jako u SSX 3, pořád je dost dobrá.

ZVUK
Chytré triky s hudbou odrážejí, co se děje ve hře.

HRATELNOST
Strašně složité na začátku, ale fantastické, když se chytnete.

ŽIVOTNOST
Dokončit všechno zabere věčnost. Ale lákadlo hor je silné.

NEBO ZKUSTE...

SSX3
Samota, zima, chlad, sklíčenost, modřiny. Volba osamělého zálesáka.
NERECENZOVÁNO

THUG 2
Hra o extrémním sportu, který je ještě trochu extrémnější než SSX On Tour.
PLAY56 **91%**

SHRNUTÍ

SSX On Tour si ponechala kvality SSX 3, ale doladila vzhled a pár dalších věcí, aby jako celek byla přístupnější. Je to jako pomáhat začátečníkům, tak jak někteří fandové bezpochyby pomáhají. Jenom už nejste v horách sami.

86 PROCENT

SLY 3: HONOUR AMONG THIEVES

INFORMACE

VYDAVATEL: Sony | **DEVELOPER:** Sucker Punch
ŽÁNR: Plošinovka | **INTERNET:** www.suckerpunch.com

1-2 hráči | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Hra obsahuje 3D brýle!
_Které však žádný 3D obraz negeneruji...
_Větší úrovně než posledně.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

AUTOR
MAREK KLUČKA

KDYBY TAHLE HRA BYLA

KNIHA, ŠLO BY O TITUL, KTERÝ SE ČTE NEJLÉPE NA ZÁCHODĚ. Náhodou ji vyhrabete zpod hromady válejících se novin, a i přestože jste věkově již dávno za hranicí její cílové skupiny, je to při vyprazdňování střev báječné počtení. Něco jako třeba Herry Potrat, nebo tak.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

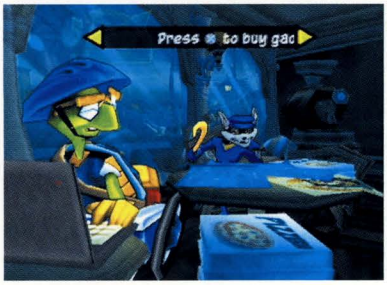
Jen pohleďte na ten elegantní postoj. Má šmrnc!

Ač mýval, předvádí Sly takřka kočičí mrštnost.

Fotogenický zloděj sympaťák s dobrým srdcem.

Nechceme zbytečně rýpat, ale nevidí mývali černobíle?

HERNÍ ČAS



Kam Sly nemůže, nasadí některého ze svých zvířecích partňků. Želvák Bentley je například technický specialista.

Mývalové se s černým maskováním okolo očí nerodí. Vybarvuje se totiž až během pohlavního dospívání.

SLY 3: HONOUR AMONG THIEVES

KDO SI KRADE, NEZLOBÍ!

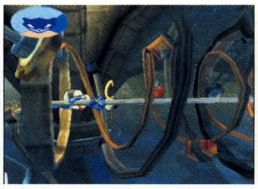
Uznáváme, existuje jistá šance, že se na podobnou taškařici cítíte již příliš staří. Tento měsíc naštěstí přinesl i celou řadu titulů pro dospělejší hráče. Jen si prolistujte toto číslo PLAY a spočítejte, v kolika hrách vystupuje vulgarita, násilí, sex, zbraně či Tina Turner. Plně chápeme, že nás čtou i odrostlejší kluci a holky, přesto zastáváme názor, že přednostně ohrnovat nos nad každým kresleným hrdinou je přehnané. Mýval Sly vám neublíží, naopak by z vás ještě mohli být dobří kámoši.

To, co tu před námi právě leží, je učebnicovým příkladem x-tého pokračování zaběhnuté série. Máme tu postavy známé z předchozích dílů - a přibylo pár nových. Hlavnímu hrdinovi i jeho partě zvířecích pomocníků zůstala většina zlodějských schopností - a přibylo pár nových. Hra je stále založena především na Slyově nepozorovaném plížení a příležitostných bitkách, zatímco při hře za některého z vedlejších hrdinů se prochází úrovněmi navrženými, světe div se, vždy přesně tak, aby byla zužitkována daná speciální dovednost. *Sly 3* je obsáhlejší - a přibylo pár nových mini-her pro 2 hráče. Vybrané pasáže dokonce nabízí možnost sledování přes 3D brýle, žel iluze třetího rozměru se nám nějak nedostavila. Navzdory tomuto lacinému triku s 3D brýlemi jde bezpochyby o dosud nejlepší díl v sérii *Sly Racoon*.

NAVZDORY LACINÉMU TRIKU S 3D BRÝLEMI JDE BEZPOCHYBY O DOSUD NEJLEPŠÍ DÍL V SÉRII

Stále jsme vás stařešiny nepřesvědčili? Pravda, toužíte-li po titulu, při jehož zdolávání se vám na palcích udělají mozoly anebo vinou logických hádanek protestně vyskakuje mozek z hlavy, není *Sly 3* se svou střídmostí to pravé ořechové. Nabízí totéž, co předchozí díly decentní herní mechanismy v pohledné cel-shadové grafice. Mývalí protagonista, celým jménem Sly Cooper, je, pokud právě nepronáší nějaké rádobyvtipné narážky, jimž beztak rozumí jen v USA, vcelku vkusný animák. Má šmrnc, i když zrovna balancuje na pokrají střešní římsy, směšně cupitá po telegrafních drátech nebo se skrývá před strážnými kamerami. Zkrátka zloděj h sympaťák.

Ačkoliv by tu někteří z vás možná raději četli o hře, v níž by se ovládala zlotřilá smečka vzteklinou nakažených mývalů, kteří se po nocích vkrádají do hypermarketů a natírají tam maso na zeleno, je třeba vývojářům ze Sucker Punch přiznat poctivou dávku umu a pochválit je za další povedenou kapitolu v této animované grotesce. Přijde vhod zejména ve chvílích, kdy u své PS2 chcete jen tak nenáročně relaxovat.■


Roztomilé postavičky... spousta barev... sběr cetek... zkrátka plošinovka každým coulem.

Ač je cel-shadová grafika už z módy, série *Sly Racoon* je z těch, které jsme měli vždy rádi.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Komiksově barevná kresba, přesně jako v předchozích dílech.

ZVUK
Typický styl podporující atmosféru animované grotesky.

HRATELNOST
Jako karamelový bonbon. Nic světoborného, leč mile sladký.

ŽIVOTNOST
Režim pro 2 hráče vám zábavu prodlouží, avšak jen o pár dnů.

NEBO ZKUSTE...

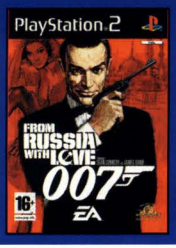
SLY COOPER
První zlodějské dobrodružství zaměřené spíše na sbírání mincí než loupení.
NERECENZOVÁNO

BEYOND GOOD & EVIL
O fous dospělejší animák s prvky plížičky, mluvícími zvířaty a francouzským hip-hopem.
NERECENZOVÁNO

SHRNUTÍ

Příjemné zlodějské dobrodružství zaměřené spíše na sbírání mincí než loupení. Nemá ambici být revoluční, a proto v tom, co umí, vyniká. Perfektní záležitost pro dorost anebo dospěláky, jež se nestydí občas vklouznout do role kreslené postavičky.

79 PROCENT



MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

INFORMACE
VYDAVATEL: EA | **VÝROBCE:** Redwood Shores
ŽÁNR: Akční | **INTERNET:** www.eagames.co.uk

1-2 hráči | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY
- Dabing zajistil sám sir Sean Connery.
- Obsahuje mise založené na filmu i zcela původní.
- Dceru premiéra vlády ztvárnila Natasha Bedingfield.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ
18. LISTOPADU

AUTOR
JUDE SALMON

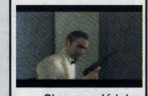
KDYBY TAHLE HRA BYLA

NĚKTERÝM Z CONNERYHO FILMŮ, ŠLO BY O NEVER SAY NEVER AGAIN. Být Connery ve své poslední roli agenta 007 ještě o chlup horší, v další bondovce už mohl hrát jen jeho příčesek.

PRVNÍ ÚROVEŇ

Oficiální mejdan u budovy parlamentu naruší zloduši.

To Bonda nakrkne tak, že začne rozdávat smrtící rány.


Sice vypadá jako Connery, ale přesto nás nějak nebere.

Oni unášejí dceru premiéra! Leč nám je to putna.

HERNÍ ČAS

min | hod | dny | týdny | měsíce

Pár, který by se v reálu na plátně nikdy nesetkal. Rozhodně ne ve vyobrazeném věku.

Ano, my víme, ze ve filmovém From Russia With Love jet-pack nebyl.

FROM RUSSIA WITH LOVE

EA NÁM SERVÍRUJÍ PORCI ZKAŽENÉHO BORŠČE.

Již ode dávna se vedou spory, který z představitelů Jamese Bonda byl nejlepší. V EA tentokrát padla volba na Seana Conneryho, bohužel videoherní *From Russia With Love* jeho pověst spíše špiní, než aby kultu prvního z Bondů vzdal hold.

Největší problém hry je, že zcela postrádá postatu toho, co z Conneryho udělalo Bonda, jak ho všichni známe - jeho šmrnc. Jistě, EA se zadařilo najmout samotného sira Conneryho, aby pro hru nahrál veškeré dialogy, bohužel jim jaksi uniklo, že ač stále statný junák, je na mistrově hlase pokročilý věk znát. Co hůř, ze všeho nejvíc je na Conneryho hereckém výkonu slyšet, kterak ho na celém projektu zajímal především tučný honorář. Alespoň že hudební doprovod, v němž díkybohu nechybí proslavený Bondův motiv, ojediněle navodí atmosféru napětí a když naleznete některý prémiový „Bond-Moment", máte šanci , že vás až příjemně zamrazí v zádech.

Prostě řečeno *From Russia With Love* chybí jakákoliv konkrétní vize. Autoři se snažili vytvořit maximálně variabilní zážitek, aby se zavděčili příznivcům co největšího množství žánrů, výsledkem však je, že žádný svůj nápad nedotáhli do konce. Hra přináší úseky, ve kterých je vyžadován kradmý postup známý z plíživeček, realizace je ovšem krajně zoufalá, jelikož za a) jsou protivníci inteligentní asi jako ožralý Wayne Rooney, za b) mnohem jednoduší strategií je všechny rovnou pozabíjet bez ohledu na to, jaký randál ztropíte. Nemohou tu samozřejmě chybět závodní pasáže, žel ani v jejich případě není co chválit. Řídit Aston Martin DB5 je sice lákavé, avšak při zjištění, že reaguje hůře než plný nákupní košík na vyleštěné podlaze, se nelze nevztekat.

NEDÍLNOU SOUČÁSTÍ KAŽDÉHO BONDOVA DOBRODRUŽSTVÍ JSOU KROM ZBRANÍ I ŠPIÓNSKÉ VYNÁLEZY.

Nedílnou součástí každého Bondova dobrodružství jsou krom zbraní i špiónské vynálezy. Jejich užití je pohříchu vzácné a vždy pouze na autory přesně vymezeném místě. Během průchodu jednotlivými úrovněmi narazíte na řadu předmětů sloužících k vylepšení vašich zbraní, nicméně žádné z nich nemá pro další postup hrou valného významu, což nakonec vyústí v to, že se o svůj inventář přestanete úplně zajímat.

Přestože *From Russia With Love* obsahuje vše, co by ve správné bondovce nemělo scházet - krásné ženy, rychlá auta, vynálezy, exploze a Seana Conneryho - nedaří se jí dané ingredience sladit ve fungující celek. Je to nudné, nevybalancované, nedodělané... zkrátka nehodné naší pozornosti. ■

Panejo, sledujte ty exploze! Autoři zřejmě o polední pauze hrávali Burnout...

Sundat tank jen samopalem? Nejsme experti, ale to se nám nějak nezdá.

Videoherní postava Jamese Bonda nemá ani takový šmrnc jako Solid Snake.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Není to úplná hrůza, ale přesto poněkud bez chuti.

ZVUK
Dramatická hudba i Bondův motiv se míjí účinkem.

HRATELNOST
Krajně nudné. Bond přitom býval zárukou adrenalinu.

ŽIVOTNOST
Pod prvním dokončení není důvodu se vracet.

NEBO ZKUSTE...

JAMES BOND: NIGHTFIRE
Connery je možná nejlepší filmový Bond, ale Brosnan má nejlepší hru s Bondem.
NERECENZOVÁNO

METAL GEAR SOLID 3
Doporučili bychom spíš *MGS3: Subsistence*, jenže ten ještě nevyšel.
PLAY 7 92%

SHRNUTÍ

Obrat „zdravotně nezávadný" se na nejrůznějším zboží objevuje velmi často, avšak v případě *From Russia With Love* by šlo o sprostou lež, neboť si jeho hraním můžete způsobit těžkou újmu na duševním zdraví. Své peníze raději investujte jinam.

45 PROCENT

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

INFORMACE

VYDAVATEL: Midway | **VÝROBCE:** n-house | **PRICE:** £39.99 | **ŽÁNR:** Akční | **INTERNET:** www.midway.com

1-2 hráči | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Dvě hratelné postavy v hlavní hře.

_Šest odemykatelných postav.

_Spousty odemykatelných artworků.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ V PROOEJI

AUTOR
RICK PORTER «

KDYBY TAHLE » HRA BYLA

CEREÁLNÍ SNÍDANĚ, ZAČÍNALA BY NA PÍSMENO K. Chtěli jsme jen upozornit na skutečnost, že Midway neustále používá K místo C. A je to pěkná blbost, vždyť to sami vidíte.

PRVNÍ ÚROVEŇ

Bojové scény v úvodu vypadají opravdu sladce.

Všechny postavy z *MK2* v sobě mají něco z těch původních.

Reptile někomu ukusuje hlavu. Běžně byste na tohle zranění umřeli.

Dokonce i Goro dělá věci, které dělat má. To je ono.

HERNÍ ČAS

Některé části vám způsobí bolesti hlavy, asi jako vzpomínky ze čtrnácti let...

Také jsme nemohli uvěřit, že do té hry nacpali něco jako „Test Your Might".

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

IDEÁLNÍ PRO POTULNÉ MNICHY

V období *MK3* byla společnost Midway bombardována kritikou týkající se obsahu série. V současnosti, kdy už se nikdo nepozastavuje ani nad likvidací prostitutky ve hře, už to opravdu vypadá docela zábavně. Jasně, hry ze série *Mortal Kombat* vždycky byly krváky, ale přece jen s trochou té jasně viditelné nadsázky. Proč by tedy autoři měli něco na své populární sérii měnit?

Těžko říct, ale dopadlo to tak, že někdo v Midway rozhodl a výsledkem je právě *Shaolin Monks*. Autoři se vyhnuli zběsilé akci jeden na jednoho, ale zato se zřejmě na novém titulu snaží ukázat, že dokážou vytvořit i průměrný akčně-adventurní titul.

Abych si nalili čistého vína, tak práce, kterou odvedli, může být označena maximálně za dostatečnou. Prvek, který hru trochu pozvedá, je především obsažení postav z *MK*. Vezměte do rukou ovládání Liu Kang nebo Kung Lao (nebo samozřejmě obou, pokud máte někoho, s kým můžete hrát) a vaším úkolem bude vyhrát turnaj, který jste mohli vidět v *MK2* - ovšem tentokrát formou příběhu. Jsou zde všechny postavy z předchozích her a mají opět ty samé pohyby a fatality jako dřív. Je to pocit nostalgie, který hru nejvíce prodává a díky kterému jsme se cítili více než šťastní během celého prvního dohrávání.

BRZY NAJDETE NEJJEDNODUŠŠÍ A NEJEFEKTIVNĚJŠÍ PROSTŘEDKY LIKVIDACE

Bohužel, tento pocit za nedlouho zmizí a vy zůstanete osamoceni pouze s hrou, která se prostě jen snaží se vám zalíbit, a ne úplně šikovně. Největší podíl na tom má systém pohybů a komb. Je tu sice obrovský výběr z útoků, většinu ale nebudete používat. Poté, co se budete probojovávat sedmnáctou bandou Oni bastardů, skončíte stejně u nejjednodušších a nejefektivnějších prostředku likvidace protivníků.

Široká míra odemykatelnosti je v sérii *MK* už tradicí. Nejpůsobivější verze, která byla k vidění v *MK2*, je i zde jakožto speciální bonus, ale ať se autoři snažili jakkoliv, prostě se nám zdá, že to nebylo dost. ■

Kupodivu je Sub-Zero neuvěřitelně „cool".

AAAAaaa, tenhle mě děsí. Rychle pryč!

Sice nevím, o co tu jde, ale je to hodně zelené a určitě to potěší nějaký hipiky.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Docela dobré, ale rozhodně nic zvláštního k vidění.

ZVUK
Hudba je v základu skvělá. A jsou zde některé úžasné efekty.

HRATELNOST
Dobrá komba a pocit nostalgie vás nějakou dobu určitě budou bavit.

ŽIVOTNOST
Rozhodně je pořád co zdokonalovat. Ale to ještě neznamená, že to bude legrace.

NEBO ZKUSTE...

GOD OF WAR
Máte rádi dobrodružství a šílená komba? Tak tohle budete milovat.
PLAY 9 92%

MK: DEADLY ALLIANCE
Rádi *MK* postavy, ale chcete více soubojů jeden na jednoho? Nehledejte dál.
NERECENZOVÁNO

SHRNUTÍ

Tato hra je natolik nekonfliktní, jak to jen jde. Jsou tu místa, která jsou tak nezáživná, až se neubráníte pocitu, že se autoři měli více snažit. Pořád tu ale je co zdokonalovat, i když mnohé okamžiky vás donutí přiznat, že je to zábava.

65 PROCENT

BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT

INFORMACE

VYDAVATEL: EA | **VÝROBCE:** Digital Illusions | **PRICE:** £34.99 **AGE**
ŽÁNR: Válečné FPS | **INTERNET:** www.dice.se

1-24 hráčů | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Můžete kdykoliv přepínat mezi vojáky.

_Říká se tomu Hotswapping.

_A je to bomba.

PŘEDCHOZÍ ZKUŠENOSTI

Digital Illusions stvořilo pro PSOne hru Land Before Time - Big Water Adventure, ale tu jsme ignorovali. Taky bychom měli zmínit, že dělají sérii *Battlefield* pro PC. S PSdvojkou zatím nemají žádné velké zkušenosti, přesto udělali jednu z nejlepších her pro tuto konzoli. Sakra.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ
18. LISTOPAD

AUTOR
MAREK KLUČKA «

KDYBY TAHLE HRA BYLA

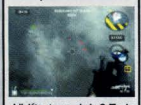
FILMOVOU VÁLKOU, REŽÍROVAL BY JÍ PETER JACKSON. Kamera neustále poletuje po celém rozsáhlém bojišti, děj táhne spousta postav a je velmi epický. Generál Sauron by měl radost.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

Jak procházíte hrou, dostáváte se ke stále novým sadám vybavení a zbraním.

Naše duše se přes celé bojiště přenese do hlavy pilota vrtulníku.

Opakujeme staré levely, protože jsou prostě dokonalé.



Vidíte tam dole? To je země. Visíme totiž na padáku. Nářez.

HERNÍ ČAS

Na padáku nás vysadili do města. Zrovna sněží. Zahoďte filmy, tohohle se nebudete chtít vzdát nikdy.

Naše oblíbená Arnieho hláška zní: „Lezte do vrtulníku! Fofrem!". Je to z Predátora, nejlepšího filmu roku 1987 (samozřejmě po Robocopovi).

Obrazně řečeno, tenhle virtuální vrtulník bude proměněn na padrť. Bez nadsázky.

BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT

TŘETÍ SVĚTOVÁ VÁLKA ŘÁDÍ NA ZEMI JAKO ČTYŘI JEZDCI VÁLKOKALYPSY

Fyzikální zákony omezují nejméně stejně jako ty morální nebo právní. Kruhy nemohou být hranaté, barel se nevejde do litru a některé holky vám prostě nedají. Švédům se podařilo vytvořit hru, která vám umožní zapojit se do multiplayerové párty, ovšem s pocitem, že si prožíváte svou soukromou válku, v níž jste nejdůležitějším člověkem právě vy. Klidně mohli naprogramovat klasické boty, kteří by na vás ve standardních multiplayerových mapách útočili, ale neudělali to. *Battlefield 2* se zpozdil o celý rok a díky tomu bylo singleplayeru věnováno spoustu času - s dokonalým výsledkem. Nebojíme se, že by online režim dopadl hůř. *Modern Combat* nabízí jedinečný pocit vlastní důležitosti v týmové práci. Spojení mnoha stylů je vůbec hlavním znakem hry: solidní first-person akce, solidní arkádová živost, solidní strategie a dobře vystižené zábavné vlastnosti zbraní, kanónů a leteckých náletů. Prostě dobrá solidní zábava.

Už jsme vám prozradili, že vývojáři z Digital Illusions jsou Švédi. Tohle je jejich první hra pro PlayStation 2. Trochu nám to připomíná šok, jaký nás potkal, když neznámí dánští IO Interactive vystoupili z neznáma a vytasili se s *Hitmanem*. V severní Evropě se něco děje, o tom není pochyb. A tenhle titul to jen potvrzuje.

Ještě než se do hry ponoříte, musíte na první pohled uznat, že je *Battlefield 2* technickým zázrakem. Některé first-person střílečky se možná chlubí lepšími obrázky, ale celkový dojem z *Modern Combat* je bezkonkurenční. Z bojových her má nejhutnější svět. Tak obrovské bitvy a různorodá prostředí nenabízí žádný jiný titul. Jako by nám před očima vybuchl granát.

Snipování. Slovo „snipe" pochází ze staročeského „šňupe", protože první odstřelovači užívali kokain. No dobrá, tohle jsme si vymysleli.

Seržant Rock: „Co to ty dnešní kluci poslouchaj za pitomou muziku, sakra? Třeba takovej svobodník Hip Hop?!

Rychlý, snadno ovladatelný, vybavený půlpalcovým kulometem, který dokáže sestřelit vrtulník. A za výhodnou cenu.

POTĚŠILO NÁS
- Ohromující audiovizuální válka.
- Hotswap je největším nápadem tohoto roku.
- Strategický a brutální boj.

ZKLAMALO NÁS
- Hra je lepší než *Star Wars: Battlefront*. Sakra.
- Restartování mise nevyžaduje nahrávání. Sakra, sakra.
- Dokonce jsme z toho přestali myslet na PS3. SAKRA!

UMĚNÍ VÁLKY

BATTLEFIELD 2 JE PĚKNĚ ROZPÁLENÝ

Když se přepínáte mezi vojáky v zastavěné oblasti, kamera neprolétává jen tak skrz zdi, ale svíhá to kolem rohů a po schodech nahoru i dolů. Battlefield je v tolika věcech ďábelsky cool (a tohle slovo nenávidíme), že je musíme zmínit aspoň tady. Třeba jak se chvěje ovladač, když do vašeho pancéřovaného vozu buší kulky. Nebo jak se tanky zakývají na tlumičích po každém výstřelu nebo zásahu. Také můžete skočit z jakékoliv budovy a roztáhnout padák, pokud to stačíte. Můžete také označovat cíle pro letecký úder. Je toho víc, ale důležité je i to, jak to drží pohromadě. Počínaje hudbou, která se přizpůsobuje akci, až po okamžité restarty misí, které nevyžadují vůbec žádné nahrávání. Takovými věcmi se může chlubit jen málo her. To, že těla mrtvol mizí poměrně rychle a prostředí nelze až na pár maličkostí skoro vůbec ničit, jsou jen drobnosti, které dokonalý celek nezkazí.

34 vteřin do výsadku, 34 vteřin do výsadku. Ticho na palubě.

Screenshoty možná vypadají dobře, ale teprve při hraní pochopíte, proč chce tolik lidí zemřít.

Chvílemi je pilotování uprostřed ulic uklidňujícím, okouzlujícím zážitkem.

Některé jednotky umějí opravit poškozené vozidlo. Takový trik se hodí, zvlášť v případě, že proti vám stojí přesila.

Když se podíváte na rozlehlé bitevní pole a přejedete pohledem po všech přírodních i umělých objektech a mnohočlenných jednotkách, spadne vám čelist. Hned vás napadne, že takové prostředí jistě poslouží k pořádné řežbě. Ano, hra se na první pohled projevuje jako další původně onlinová záležitost, předělaná na singleplayer s pomocí desítek počítačových botů. Takový Star Wars Battlefront, ovšem bez Star, bez Wars a s „field" místo „front". I proto jsme asi nebyli připraveni na překvapení. Snadno jsme se do hry vžili a vítězství jsme považovali za důkaz toho, jací jsme borci a jak trapně je hra měkká.

O pár levelů později před sebou máme průzkumnou misi, ve které se musíme spolehnout na neozbrojený vrtulník. A najednou pořád dokola umíráme a padáme z oblohy, zatímco se snažíme přenést na základnu získané údaje. Podařilo se nám přežít jen díky geniální funkci zvané Hotswap. Právě díky ní se může *Battlefield* chlubit tak jedinečným zážitkem. Chvíli máte pocit, že tvůrci vykradli rozmazání z rychlého pohybu ze hry *Burnout 3*. A taky máte pocit, jako by vás do hlavy kopnul nukleární osel, jako by někdo vystřelil vaši duši v raketě několikanásobnou rychlostí zvuku. Jste jediným člověkem a přesto fungujete jako celá armáda. Jedna mysl ve všech věcech.

Asi už vás zajímá, o čem to tu plácáme a proč ten osel nedokončil svou práci a nedodělal nás úplně. Hned to vysvětlíme. Pomocí Hotswap se můžete převtělit do kterékoli ze spojeneckých jednotek. Třeba při onom průzkumném letu do prostoru plného nepřátel. Stačí zahlédnout nějakou svižnější a ozbrojenou výzvědnou helikoptéru, která se rázem označí ikonou (poté ji vidíte, i když se vrtulník vzdálí mimo dohled). Klepnete na ⊗, proletíte rychlostí blesku ke zmíněné helikoptéře, pak skrz stěnu a rovnou do pilotovy hlavy. Rázem máte pod kontrolou mnohem lepší stroj a trápit vás mohou snad jen úvahy, zda jste svůj původní vrtulník nechali na bezpečném místě. Teď už můžete pohodlně manévrovat v ulicích města a v údolích nebo střílet rakety po libovolné pěší či obrněné jednotce. Možná narazíte na svou pěchotu - pomocí Hotswap se snadno dostanete do kůže obyčejného blátošlapa. A najednou se krčíte u zdi a ovladač se chvěje kvůli dopadům raket, které jste sami před několika sekundami vypálili. Nenechte se tím zmatkem oblbnout, jednoduše vypalte z raketometu na obrněný protiletecký palpost a přepněte se zpět do vrtulníku, ve kterém dokončíte misi. Hra vás netrápí nějakým zásadním zpětným rázem zbraní, nepřátelé nejsou žádní supervojáci a za každý splněný úkol vás čeká malá odměna v podobě dalšího střeliva. Takové arkádovité věci ale nesnižují zážitek: hra prostě dobře ví, že nemusí být simulací, aby člověka totálně pohltila a uvrhla do přesvědčivé války.

JAKO BYSTE VRAZILI HLAVU DO ROZPÁLENÉHO VĚTRNÉHO VÍRU, KTERÝ VÁM DO MOZKU HRNE JEDNU HERNÍ VÁLEČNOU SCÉNU ZA DRUHOU

Na Hotswap si téměř okamžitě zvyknete, i na rytmus, jaký díky němu hra dostává. Možná to není právě realistické, ale konec konců, *Battlefield* není o realitě. Je o tom, jak z člověka udělat největšího, nejuniverzálnějšího a nejpohotovějšího bojovníka všech dob. Jako byste vrazili hlavu do rozpáleného větrného víru, který vám do mozku hrne jednu válečnou scénu za druhou. Nejsou to sice obrazy skutečného boje, ale dobrá herní akce je v takovém případě mnohem zábavnější než sebereálnější film. ■

Ovládání tanku ve videohře už by mělo být po takové době ohrané, ale není.

Džípy na průzkumné misi vypadají v sevřené formaci tvrdě. Naštěstí můžeme kdykoliv ujet.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Občasné slabé zpomalení nemůže pokazit celkově dokonalý dojem ze hry.

ZVUK
Neustálá radiová komunikace a hudba, která rozpláče.

HRATELNOST
Tahle hra promění i tetu Kateřinu v šílence s atomovkou.

ŽIVOTNOST
Postupně zpřístupňované módy a zbraně, k tomu online mód. To je na dlouho.

NEBO ZKUSTE...

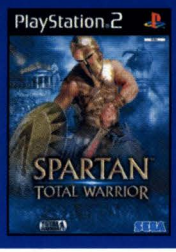
STAR WARS BATTLEFRONT
Hra pro jednoho hráče je vlastně onlinovkou s boty. Přesto fantastická věc.
PLAY 5 **75%**

MERCENARIES
Dokonalý fyzikální model, ale ve srovnání s *Battlefieldem* je to jen slabá válka.
PLAY 7 **81%**

SHRNUTÍ

Poklona lidem, kteří pracovali na singleplayerové verzi. Funguje jako výborná samostatná hra, která smete jakoukoliv konkurenci mezi divokými válečnými hrami. Tahle věc nakope zadek komukoliv, ať už online nebo offline. Tady je vidět, k čemu může být válka dobrá. Je to zábava!

93 PROCENT



SPARTAN: TOTAL WARRIOR

INFORMACE

VYDAVATEL: Sega | **VÝROBCE:** The Creative Assembly | **ŽÁNR:** Akční | **INTERNET:** www.totalwarriorgame.com

1 hráč | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

- Až 160 válečníků na obrazovce v jeden okamžik.
- S pomocí legendárních zbraní ničte zástupy nepřátel.
- Naprosto ignoruje skutečnou historii.

PŘEDCHOZÍ ZKUŠENOSTI

Tohle je první vážný vstup na pole konzolí od firmy Creative Assembly, která se nejvíce proslavila ryze PC sérií *Total War*, jejíž nejnovější díl - *Rome: Total War* - využila televizní stanice BBC pro svou show Time Commanders.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

AUTOR
PAVEL SOUKUP

KDYBY TAHLE HRA BYLA

FOTBALOVÝM ZÁPASEM, BYLA BY TO VÝHRA SPARTY NAD BANÍKEM

Zní to sice velice zajímavě, ale zážitek vám zkazí nechutnosti, na které není nikdo zvědavý.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

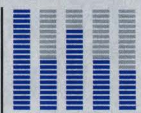
Poslední bitva o Spartu je velice působivá.

Následujte svou armádu, která se žene bojištěm...

...vstříc smrtícím paprskům, které ji promění v kámen.

Musíte sejmout římského generála a zničit jeho tajnou zbraň.

HERNÍ ČAS



Na adresu Spartana lze říct hodně nelichotivých slov, ale nelze mu upřít, že vypadá dost dobře.

Hrob legendárního válečníka Achillese. Ve skutečnosti ale nebyl pohřben v Tróji...

Tímhle si doplňujete zdraví. Modrými si dobíjíte magickou sílu.

SPARTAN: TOTAL WARRIOR

PŘISLI JSME, VIDĚLI JSME, ZMASAKROVALI JSME SPOUSTY LIDÍ, ZVÍTĚZILI JSME.

Sparťané - ti starověcí (no, i když...) - byli divná banda. Bydleli v městském státečku na jih od Athén a užívali si své jednoduché existence ve víře, že celý jejich život patří státu. Sparťanská výuka se skládala čistě z pěstování fyzičky, díky čemuž byla jejich armáda nejobávanější z celého antického světa. Děti považované za jakkoliv 'nevydařené' byly shazovány z útesů, takže se neustále šlechtili k síle. Lidé Sparty byli svým způsobem natvrdlí - byli nejtvrdší z tvrdých. Ve světle těchto faktů není představa 'totálního válečníka', který se vydá do krvavého boje proti Římské říši, nijak směšná. Naopak, zní to jako docela dobrá zábava.

Ústřední postavou je Sparťan, čerstvý rekrut, který má společně s ostatními vojáky prolomit římské obležení města. Jakmile se jim to povede, povede Sparťan partičku pochybných válečníků na výpravu po celém antickém světě ve snaze najít pomoc v boji proti mnohonásobně silnější římské armádě. Cesta zavede tuhle sparťanskou partičku do pustin (plných barbarů), do Tróje (legendárního města, domova duchů bezpočtu padlých hrdinů) a ještě mnohem dál. Příběh je vyprávěn formou animovaných sekvencí, ale dabing je natolik pekelný, že v angličtině zběhlým hráčům může zážitek pokazit. Všichni ostatní na druhou stranu jistě ocení, že všechny texty jsou přeložené do češtiny - počin u PS2 titulu vskutku netradiční.

Dlužno podotknout, že hra nakládá s historickými fakty velice volně. Nejen, že Řím nikdy Spartu nenapadl. Ale Řecko, jak jej známe dnes, tenkrát ještě neexistovalo a Sparťané by už vůbec nešli na pomoc Athéňanům. Není sporu o tom, že *Spartan: Total Warrior* si s dějinami moc netyká. Zato si tyká s epickými bitvami, ve kterých se do sebe pustí na obrazovce až 160 válečníků

BLUES O MAČKÁNÍ TLAČÍTEK

HELE, HONZO! JAK SE ŘEKNE FRANCOUZSKY 'HUH-HUH-HUNNH!'?

'Huh-huh-huunh!' je bezmyšlenkovité bušení do tlačítek a ničení spousty nepřátel s minimem námahy. Obecně vzato to není nic dobrého. Ovšem v případě hry Spartan: Total Warrior to funguje trochu jinak. Ve chvílích, kdy jsou souboje nejzběsilejší a nejnepřehlednější, byste dali nevímco za trochu obyčejného zabíjení pomocí tupého mačkání jediného tlačítka. Nejhorší jsou úrovně s barbary, na které bohužel narazíte hned z kraje hry. Ovšem když to vydržíte, dostanete se do Tróje, která je naopak nejzábavnější částí celého titulu.

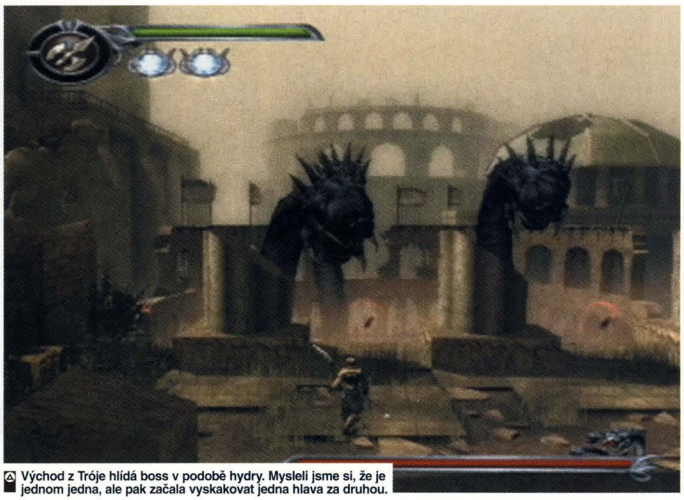
Takhle váš sparťanský válečník umírá. Uvidíte to docela často.

POTĚŠILO NÁS
- Vskutku epické bitvy.
- Česká lokalizace.
- Detailní a plynulý grafický engine.

ZKLAMALO NÁS
- Dabing: Římané z předměstí Londýna?
- Zmatené boje.
- Občas frustrující obtížnost.

Je to takový tvrďák, že dokáže nehnutě stát uprostřed barbarských jatek.

Nemrtví válečníci jsou super, ale my jsme speciál.



Východ z Tróje hlídá boss v podobě hydry. Mysleli jsme si, že je jednom jedna, ale pak začala vyskakovat jedna hlava za druhou.

KDYŽ MUSÍTE PŘI KAŽDÉM POKUSU O SETNUTÍ NĚČÍ HLAVY STISKNOUT VÍCE NEŽ JEDNO TLAČÍTKO, ZAČNE VÁM TO LÉZT NA NERVY.

najednou. Navíc dostanete k dispozici pěkně různorodou škálu vražedných zbraní, lukem počínaje a legendárním Achillesovým kopím konče. Díky tomu hra nabízí všechno, co si jen můžete přát: totální krveprolití. Zarývejte se jako pluh do jedné římské legie za druhou a pachtěte se za vítězstvím, které vám samo o sobě zajistí dostatečnou dávku zadostiučinění.

S tím ovšem souvisí jeden z hlavních problémů nejen *Spartana*, ale i každé takovéto hry - po čase hrozí, že upadne do tlačítkově-mačkacího stereotypu. Snaží se tomu sice vyhnout tím, že klasickou hack-and-slash akci střídá s komplexnějšími úkoly, než je jen sprovodit z povrchu zemského všechny nepřátele (ačkoliv i to vás zde čeká). Jenže tím se zase ocitáte v dalších tradičních škatulkách, jako je třeba tolik obávaná 'doprovázej počítačem řízeného troubu a snaž se, aby ho nikdo nezabil'. Jak všichni dobře víme, tohle je ta nejhorší šablona pro herní misi, kterou vymyslel sám ďábel k mučení lidstva. Uvidíte, stokrát budete v pokušení zabít Archiméda sami.

Kromě nepříliš promyšlených misí narazíte také na problém s překombinovanými a nepříliš intuitivními souboji. Občas je akce až příliš zuřivá, takže ztratíte přehled o tom, která postavička jste vlastně vy, kdo spojenec a kdo nepřítel. Zmatení z přehršle krvelačných válečníků jde ruku v ruce s ovládáním, u kterého by se zapotil i Spider-Manův arcinepřítel, doktor Octopus. Když musíte při každém pokusu o setnutí něčí hlavy stisknout více než jedno tlačítko, začne vám to po čase lézt na nervy.

I tak se vám ovšem bude hra líbit, protože to, co je v téhle hře dobré, je prostě vynikající. V první úrovni, zasazené do obléhané Sparty, se váš nepřipravený hrdina ocitne v boji proti výrazně silnější armádě. Prosekávání se městem společně s dalšími sparťanskými válečníky si opravdu užijete, zvlášť až začnete lít římským vojákům na hlavu vroucí olej. Poté se musíte probojovat až k Římskému generálovi, který je za útok na Spartu zodpovědný, zabít jej a společně s ním zničit i jeho tajnou zbraň.

Tahle recenze možná vyznívá až příliš negativně, ale to jen proto, že jsme toho od hry *Spartan: Total Warrior* očekávali opravdu hodně - a ne všeho jsme se skutečně dočkali. Je to bohužel hra plná kontrastů. Když už se naučíte vše potřebné a přijdete všemu na kloub, objeví se zase něco nového, co vám začne lézt na nervy. Je zde několik opravdu úchvatných scén, ve kterých se masivní bitvy snoubí s vynikajícím designem úrovní, ale hned nato vás zase hezky zpraží nějaká hloupost, kterou si mohli vývojáři klidně odpustit. Hra je tedy sice poměrně dobrá, ale měla našlápnuto na mnohem vyšší metu. Pokud hledáte pouhé spojení *God Of War* a *Dynasty Warriors*, tak vás *Spartan: Total Warrior* rozhodně nezklame. Jestliže však chcete něco, co by bylo jen víc než součtem těchto dvou veličin, musíte se po tom poohlédnout jinde. ■

Tumáš, barbare jeden nemytá! Rubání nepřátel nás opravdu baví.

Do města vtrhly imperiální jednotky! Do města vtrhly imperiální *zzzt*

Vidíte tu zelenou šipku? Označuje chlapíka, kterého máte chránit. Je to hloupé budižkničemu.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA

Plynulá a detailní, i ve chvílích, kdy jsou na obrazovce stovky postav.

ZVUK

Spousta řevu a křiku, ale dabing a hudba nejsou nic moc.

HRATELNOST

Souboje jsou někdy zmatené, ale když to stojí za to, tak to stojí za to.

ŽIVOTNOST

Vcelku rozsáhlá kampaň, ale nic vás moc nenutí se do toho pustit znovu.

NEBO ZKUSTE...

GOD OF WAR

Jako sparťanský válečník se prosekáváte starověkým Řeckem.

PLAY 9 92%

DYNASTY WARRIORS 5

Tenhle díl sice dostal z celé série nejnižší hodnocení, ale je z nich nejlepší.

PLAY 9 65%

SHRNUTÍ

Je to hra, která je stejným dílem frustrující a zábavná. *Spartan: Total Warrior* tak docela nesplňuje všechna očekávání, která jsme do něj vkládali. Jsou zde epické bitvy, spousta zuřivé akce jako v libovolném dílu *Dynasty Warriors* a jen tak se od hry neodtrhnete, ale zároveň vám poleze na nervy příliš složité ovládání a rozčilující náplň některých misí.

75 PROCENT

THE SIMS 2

INFORMACE

VYDAVATEL: EA | **VÝROBCE:** Maxis
ŽÁNR: Simulace | **INTERNET:** www.thesims.com

1-2 hráči | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

- Miliony možností, jak simy obléct.
- Prožijte příběh ve Story módu nebo si zařiďte vlastní život.
- *The Sims* je na PC nejlépe prodávaná hra všech dob.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

AUTOR
ALENA KLAUDOVÁ

KDYBY TAHLE HRA BYLA

HRAČKA, BYLO BY TO LEGO. Dostanete k ní sice návod, ale mnohem zábavnější je nechat rozehrát svou představivost a vytvořit něco osobního a naprosto jedinečného.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

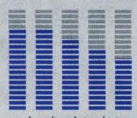
Když dostanete příliš mnoho zásahů, obrazovku pokryjí cákance krve.

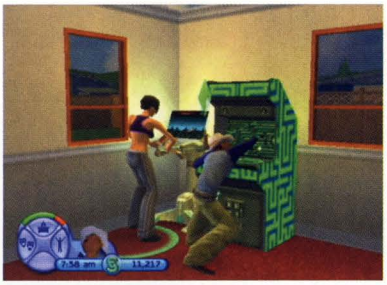
Multiplayer ve stylu „hon na lišku". Žádná liška nepřijde k úhoně.

Pravé válečné záběry dodávají misím autentického ducha.

Piloti kamikadze umírají, aby nás zničili. Tak co tady sakra děláme?

HERNÍ ČAS




Mít doma automat se starými herními perlami by nebylo špatné, kdybychom se u toho tak nevztekali.

Tenhle chudák pořádá grilování, ale evidentně je na to sám... těžko říct, jestli schválně nebo jestli na něj všichni kašlou.

THE SIMS 2

VYTVOŘTE SI SVOU VLASTNÍ VIRTUÁLNÍ RODINU

Když se *The Sims* poprvé objevili na PC, trávila u nich redakce Play opravdu nehorázně dlouhou dobu, jasně si na to všichni pamatujeme. Těšili jsme se na to samé i u *The Sims 2*, které ohlásili přímo pro PS2, ale ukázalo se, že to nebude tak jednoduché už jen proto, že dvojka není přesnou konverzí PC hry. Nelíbilo se nám hlavně to, že nemůžeme zplodit nám geneticky podobného jedince, což navíc bylo jedním z hlavních vylepšení dvojky. Aby Maxis konzolové hráče aspoň troch uchlácholil, přihodil jim navrch pár exkluzivitek speciálně pro PS2. Můžete se třeba převtělit přímo do vašich simů a ovládat je (což je obzvlášť užitečné, když například hoří a vy můžete začít hasit dřív než přijedou požárníci).

Asi nejzajímavější možností v *Sims 2* je ale to, že si můžete vytvořit sebe, svou rodinu, přátele a kolegy a pak s nimi rozehrát úplně jinou partii než ve skutečnosti. Obléct, ostříhat a nabarvit si je můžete opravdu jakkoliv, výběr je široký. Pokud si zvolíte mód Freeplay, můžete si vytvořit až čtyři postavy, ve Story módu dostanete jen jednu postavu, s níž se budete pohybovat dvanácti herními lokacemi. V každé z nich máte ke splnění několik úkolů - jako třeba koupit nové stereo nebo dosáhnout určité úrovně v konkrétní dovednosti. Hlavní problém je v tom, že zatímco vy musíte především vydělat hodně peněz a trávit skoro všechen čas v práci, abyste úkol splnili, ostatní postavy kolem vás jen vaše těžce vydřené peníze utrácejí a spíš překážejí.

Freepley mód je prostě podle nás lepší - máte čtyři simíky a můžete s nimi žít tak, jak chcete. Je to mnohem zábavnější, než honění za penězi a odměnami, a i ke svým postavičkám spíš přilnete. Abyste byli ve hře opravdu úspěšní, budete muset vytvořit víc různých rodin, získávat nové přátele, vdávat a ženit se a ovládat víc a víc lidí, což ve finále znamená hlavně zvládat víc a víc každodenních rutin. Smrt ve hře je jen menší nepříjemností, ze které se můžete vykoupit, ale i strašení simů v podobě ducha má něco do sebe.

SMRT VE HŘE JE JEN MENŠÍ NEPŘÍJEMNOSTÍ, ZE KTERÉ SE MŮŽETE VYKOUPIT

The Sims 2 možná nejsou úplně tou nejskvělejší hrou, ale jde o postavy a příběhy, které režírujete vy sami, a to se počítá. ■

Simík si pohazuje se zmrzlým kuřetem ve fialovém obalu, spolubydlící to moc nezajímá.

Ženští simíci v plavkách. Proč si jinak kupovat hru, když se u ní nemůžete pobavit?

Náš oblíbený recept, který obsahuje syrové maso, pak další syrové maso a na závěr ještě nějaké syrové maso.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Jasná, barevná a plynulá. Hodně podobná té v PC verzi.

ZVUK
Zábavné zvuky, ale jinak tu moc toho není.

HRATELNOST
Lepší ve Freeplay módu než ve Story, ale zábava to rozhodně je.

ŽIVOTNOST
Spousta věcí, do kterých se můžete pustit. Život není tak krátký, jak lidé tvrdí.

NEBO ZKUSTE...

THE SIMS: BUSTIN' OUT
Tahle hra má pořád co nabídnout a navíc je už levná.
NERECENZOVÁNO

THE URBZ: SIMS IN THE CITY
Malá odbočka od tradiční linie *The Sims*, ale pobaví.
PLAY 6 **56%**

SHRNUTÍ

Se vší tou svobodou a několika různými druhy hratelnosti jsou *The Sims 2* hrou, kterou můžete hrát, kdykoliv chcete a jakkoliv chcete, bohužel ale skoro vždycky mnohem déle, než chcete. Snadno totiž ztratíte pojem o čase, zatímco se snažíte, aby vaši simíci měli šťastný život. Každopádně jde o nejlepší konzolovu verzi *The Sims*.

85 PROCENT

DARKWATCH

INFORMACE

VYDAVATEL: Ubisoft | **VÝROBCE:** High-Moon Studios
ŽÁNR: Akční | **INTERNET:** www.darkwatchgame.com

1-2 hráči | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Výběr ze dvou různých cest.
_Exkluzivní kooperativní mód.
_Zásahové zóny.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ
V PRODEJI

AUTOR
PETR STRÁNSKÝ

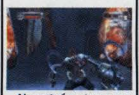
KDYBY TAHLE HRA BYLA

HOROR, BYL BY TO BLADE. Ano je to o upírech. *Darkwatch* a Blade jsou si podobné také pro jejich nevyhnutelnou průměrnost. Budete je hrát, ale budete se cítit v bezpečí, nikdy vyděšení.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

Jericho nastupuje do vlaku, snažíc se o jeho přepadení.

Hmmm... mrtvý kůň, který krvácí ze zranění na krku.


Nemrtvá potvora se srpem? Věci začínají vypadat divně.

Ani náhodou, žádné zlato. Jen prastarý, po krvi bažící upír.

HERNÍ ČAS

min | hod | dny | týdny | měsíce

Dávejte si pozor na tyto nemrtvé sebevrahy s bombou, kteří na vás nabíhají nesouce sud se střelným prachem.

„Pistole jsou pro začátečníky, nože pro profesionály." Uhodněte, ze kterého filmu pochází tohle moudro, a nevyhráváte vůbec nic.

DARKWATCH

DALŠÍ PRVOTŘÍDNÍ KRVAVÁ FPS

Pokud existují dva žánry, které nikdy nebudou vypadat dobře jako konzolová hra, budou to westerny a upíří horory. Protože westerny jako takové trpí nedostatkem kvalitní akce a jednotvárností podkladů. Upíří horory zase bývají tak křečovitě strašidelné, až je to většinou k smíchu. Šance na vytvoření upířího westernu je tedy už předem nízká.

Přesto se ale něco stalo a vzniknul Darkwatch. A pod taktovkou Ubisoftu, který ve své pozici velmi kvalitního střelce spoléhá na sílu podkladů, se vyhnul většině léček. Víme, že hlavní postava hry jménem Jericho Cross je upír, což mu samozřejmě umožňuje skákat výš a střílet rychleji (tedy rozhodně rychleji než jeho lidské protějšky). High Moon Studio předvádí, že scenérie divokého západu mohou být velmi atraktivní. Zbraně samozřejmě nejsou tradiční westernové, ale nikdy nevypadají naprosto nemožně a kupodivu ani nepůsobí směšně ve vašich rukou. Ve skutečnosti to Darkwatch zvládá docela dobře a protože se navíc zařadil do těch správných žánrů, vyneslo jej to na nejvyšší příčky PS2 žebříčku first-person střileček. Zbraně jsou dobře vyvážené a boje vypadají dostatečně šíleně, aby udržely pozornost i velmi unavených hráčů až do poslední úrovně. Samozřejmě po většinu hry není problém vypnout mozek, to ale odpovídá skutečnosti, že *Darkwatch* je určen především pro rychlé a nevázané pobavení.

Tahle hra prostě nemá pro opravdové FPS fanoušky připraveny žádné extra sladkosti ani pochoutky. Není na ní vcelku nic originálního, možná až na extravagantní pojetí. Tvrdé jádro střílejících maniaků asi dlouho bavit nebude. O kooperativním multiplayeru opravdu není co psát, rozdělená obrazovka vcelku funguje. Výběr několika postav je snad jen jakási omluva pro dva různé konce hry. Každopádně pokud máte chuť zahrát si nějakou rychlou střílečku, *Darkwatch* opravdu doporučujeme... ale počítejte s klasickými klišé. ■

DARKWATCH OPRAVDU DOPORUČUJEME. ALE POČÍTEJTE S KLASICKÝMI KLIŠÉ

Zatněte zuby, taste zbraň a myslete na svatého Václava.

Když střelíte kostlivce brokovnicí do obličeje, explodují. Střílejte něčím méně účinným a můžete sbírat jejich končetiny.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Vypadá to tak, jak by nemrtvý upíří western měl - dobrá práce.

ZVUK
A také tak zní. Je to shoda okolností nebo něco více zlověstného?

HRATELNOST
Kvalitní základ hratelnosti dělá tuto hru bezpečným výběrem pro FPS fanoušky.

ŽIVOTNOST
Ne nejdelší hra, ale multiplayer dodává chuť hrát znovu.

NEBO ZKUSTE...

RED FACTION 2
Zastřelte každého, vyhoďte do vzduchu všechno ostatní. Jednoduché a účinné FPS.
NERECENZOVÁNO

PROJECT SNOWBLIND
Spousta dobrých nápadu, ale ve finále je to jen další střílečka.
PLAY 8 **68%**

SHRNUTÍ

***Darkwatch* se nepokouší o něco obzvlášť dobrodružného a příběh trochu pokulhává. Přesto je hratelnost velmi vysoká a díky kvalitě provedení je to ideální hra, která utiší vaši touhu po krvi, alespoň na okamžik. Jen nečekejte nic zvláštního.**

75 PROCENT

THE SUFFERING: TIES THAT BIND

INFORMACE

VYDAVATEL: Midway | **VÝROBCE:** Surreal Software
ŽÁNR: Akční | **INTERNET:** www.sufferingtiesthatbind.com

1 hráč | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

- Hlavní postavy namluvili M. C. Duncan a R. Griffithsová.
- Torque tentokrát dokáže používat dvě zbraně.
- Morální přístup k ději určuje, který ze tří konců uvidíte.

PŘEDCHOZÍ ZKUŠENOSTI

První díl, který vyšel před rokem touhle dobou, dostal zoufalých 50 procent. Tenkrát jsme psali něco jako: „Kdyby byly peníze vynaložené na hry srovnatelné s filmovými rozpočty, pak výsledkem této produkce by byl trailer na film, ze kterého odejdete z kina předčasně." Doufali jsme, že pokračování bude aspoň trochu lepší.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ
V PRODEJI

AUTOR
PETR STRÁNSKÝ

KDYBY TAHLE HRA BYLA

TELEVIZNÍMI NOVINAMI, ŠLO BY O VEČERNÍ ZPRÁVY NA PRIMĚ. Snaží se zakrýt, že jsou jen malým bratříčkem v porovnání s konkurencí, ale stejně je všem jasné, že je to odvárek.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

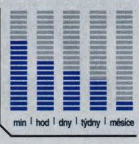
Přesun do otevřeného prostoru na stylu hraní naprosto nic nezměnil.

Úleky se během několika minut stanou všední nudou.

Jé, Aťka Janoušková! To je ten strašidelný dětský hlas v telefonu.

Váš mučitel celou hru něco plácá. Po chvilce ho stejně přestanete poslouchat.

HERNÍ ČAS



Znuděný ksicht! Tento popisek byl příliš krátký, proto jsme sem ještě vsunuli tuhle větu.

Jsi vážně moc pěkná, kotě, ale nějak teď nemám náladu tancovat.

V Insanity módu dokáže Torque masakrovat zvlášť rychle, navíc si troufne i na zrušení zdi.

THE SUFFERING: TIES THAT BIND

BUDETE TRPĚT. TO NÁM VĚŘTE.

Všichni v sobě máme nějaké své démony. Třeba ti naši jsou většinou spojení s nepochopitelnými televizními seriály a hlavně s tím, jak jsou otravné. Třeba nemocnice, která stojí na kraji města. A co je na tom?! Ovšem ještě větší a strašnější démoni dřímající v nás čekají na chvíli, až se nám do rukou dostane slepenec věcí vykradených ze skvělých titulů, který ve finále znamená s bídou průměrnou hru. Náš osobní „Mód šílenství" ale nestartují jen tak obyčejné ubohosti. Opravdovou bestii v nás probouzejí průměrné tituly, které ani nemají tu slušnost a odvahu tvářit se jako prosté střílení nebo sekání nestvůr. Po první půlhodině u *The Suffering: Ties That Bind* nám začaly rašit rohy, chlupy a některým dokonce zuby hodné šavlozubého tygra.

Příběh se točí kolem Torqua, antihrdiny se slabostí pro módní kotlety, který se chce pomstít temnému Blackmoreovi. Ten je totiž zřejmě nějak spojen z vyvražděním Torquovy rodiny. Náš hrdina se v prvním díle dostal z Baltimorského vězení a teď se volně pohybuje po ulicích, kde rozsévá spravedlnost nebo zmatek; to závisí na úhlu pohledu. Výsledek vypadá jako speciální hodinový díl ohraného sitcomu, který se z nějakého důvodu odehrává ve španělském městě Malaga. Zvláštní smysl pro humor...

Před sebou tedy máme celkem přímočarou third-person střílečku s několika potenciálně zajímavými zvláštnostmi. Vaše chování ovlivňuje děj: se kterými bossy budete bojovat, jakou cestou se vydáte a jak to celé skončí. Pokud ještě máte po ruce save z prvního dílu, pak počítejte s tím, že na vás postavy budou reagovat podle toho, jak jste se tenkrát chovali. Příklad: pokud jste na konci *The Suffering* vyvraždili svou rodinu, nečekejte, že si s vámi bude duch manželky v tomto díle povídat u čaje. Torque je navíc zamořen vizemi a hlasy, které má v hlavě. A když říkáme zamořen, tak nepřeháníme.

V Gusových Šrotárnách dneska evidentně zaměstnají každého.

Nechci novou kuchyni, kámo. Tohle je radnice, tak neotravuj.

Torqueův démon se mění podle toho, jak hrou procházíte: má různé barvy a tvary.

POTĚŠILO NÁS
- Momenty, kdy vyskočíte z kůže.
- O něco různorodější prostředí než v prvním díle.
- Výborné hlasy.

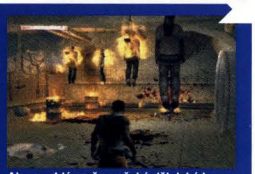
ZKLAMALO NÁS
- Dlouhé časy nahrávání.
- Hrubá a zubatá grafika.
- Nudáááááá... chrchrchr.

SPOLEČENSKÁ SONDA

JEDNOHO DNE SE JEŽÍŠ VRÁTÍ K POSLEDNÍMU SOUDU - TVAŘ SE, ŽE PRACUJEŠ!

The Suffering: Ties That Bind **nabízí víc monster a snaží se je využít i jinak, než jako haldy masa k porcování. Nepřátelé teď představují různé stránky urbanistického úpadku. Každá potvora má symbolizovat určité sociální nespravedlnosti. „Co to má bejt za občanskou nauku?", říkáte si. Hry jako *GTA* dokáží o sociálních problémech vypovědět víc, aniž by na to šly tak zpříma a toporně.**

Drogy jsou špatné, jasan, to už všichni víme!



Aha, problémy černošské dělnické komunity v Americe. Jasně, už to chápeme.

Hra je neustále přerušovaná zpomalenými fantasmagoriemi a oslnivými záblesky. Prvních pár vizí vyděsí vás i vaše zatím čisté trenky, ale po chvíli začnou všechny ty „šoky" nudit. Stejně jako staré ohrané triky, třeba telefon zvonící ve chvíli, kdy opouštíte byt, nebo těla vypadávající ze skříní (čtyři vraždy opravdu stačí, drahoušci).

Dalším pokusem vymanit se z průměru survival hororů je Torqueův démon ukrytý kdesi uvnitř něj. Projevuje se v případě, že ho přivoláte a může vám pomoci v boji nebo při prorážení zdí. Svou podobu mění podle toho, jakým stylem hrajete. „Mód šílenství" (Insanity Mode), jak autoři poněkud optimisticky nazvali tuhle vlastnost, tentokrát zvyšuje vaši sílu o polovinu víc než v prvním díle. Nepřátelé jsou ovšem také silnější, takže se vlastně nic nemění. A stejně jako minule musíme varovat, že stejně budete většinu problémů řešit pomocí velkých zlých zbraní.

Právě palebná síla je jedním z kladů hry. Pod všemi těmi pitominkami je *Suffering: TTB* hlavně o zabíjení všeho, co se vám připlete do cesty. Masakr probíhá sice tradičními, ale velmi barvitými způsoby. Po ruce jsou všechny zbraně, po kterých může krví zacákaný řezník toužit: počínaje pistolemi a molotovovým koktejlem, přes raketomety až po natvrdo upevněné těžké kulomety. Naším miláčkem se rychle stala upilovaná brokovnice, zvlášť když teď můžete nosit dokonce dvě najednou, po jedné v každé ruce. Dalším pokrokem oproti prvnímu dílu je skákání a přikrčení. Možná si říkáte, že jde o drobnost, ale opravdu hře prospívá a dodává jí další rozměr. Mapy jsou poměrně velké, zvlášť když se nepohybujete stále jen po zemi.

KAŽDÝ KOUSEK TÉHLE HRY UŽ DŘÍV ZPRACOVALY JINÉ TITULY A TO MNOHEM STRAŠIDELNĚJŠÍM ZPŮSOBEM.

Nelze popřít, že oproti minulému pokusu došlo k několika vylepšením; nemůžeme přehlížet ani angažování takových hereckých hvězd, jakými jsou Michael Clarke Duncan a Rachel Griffithsová. Jenže nic z toho nemůže zastřít fakt, že je *The Suffering* především naprosto neoriginální a nenápaditá hra. Ostatní už dříve dokázali předvést vše, co nabízí tenhle titul, a to mnohem strašidelnějším způsobem. Snaha udělat děj zajímavější a napínavější je viditelná a my jí oceňujeme, ale není to žádná sláva: v jednom levelu jsme měli touhu zjistit, jak to s Torquem a jeho mučiteli bude, v dalším levelu už nám to bylo jedno. Radši zajedeme na kraj města zjistit, co se chystá v nemocnici.

Náš démon vyvolaný totální průměrností téhle série se cítí ještě o poznání silnější, když se podívá na hrbolatou zubatou grafiku a celé minuty čučí na nahrávací obrazovku. Pokud jste jedničku dohráli do konce a máte ještě save, možná se vám bude chtít pokračovat. Ve svých nejlepších chvílích je to solidní střílečka s tak trochu strašidelným dějem. V těch ostatních není dost zajímavá ani na to, aby si o ní nějaký démon třeba jen opřel kolo. ■

Podívejte se, co se stalo s posledním člověkem, který si stěžoval na naše popisky.

Dobrá, podrž tu ančovičkovou a já k tomu vezmu ještě dvoulitrovku koly, souhlas?

Raketomety nikdy nezklamou, na to se dá spolehnout.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA

Zubatou grafiku nelze schovat za rozmazané bodové světlo.

ZVUK

Dobré hlasy. Schválně, jestli zachytíte lášť sprostá slova.

HRATELNOST

Principy jsou správné, ale bohužel posbírané z her, které už dávno vyšly.

ŽIVOTNOST

Jak dlouho u hry vydržíte, to může napovědět doba, kterou jste byli ochotni strávit u prvního dílu.

NEBO ZKUSTE...

SILENT HILL 3

Náš oblíbený *Silent Hill* na PS2. Pokud si opravdu chcete znečistit trenky, jděte rozhodně do toho.
NERECENZOVÁNO

GTA: SAN ANDREAS

Pokud máte rádi vymakané dospělé hry komentující sociální poměry ve městě, tohle je vaše bible.
PLAY 6 98%

SHRNUTÍ

Tenhle typ hororových her masakrujících tuny monster už prostě netáhne. Není tu nic originálního. Vzhledem k nenápaditému prvnímu dílu se není co divit. A tahat do toho morálku a sociální poměry je vážně pseudosnobárna, která je navíc už dávno z módy.

55 PROCENT

ULTIMATE SPIDER-MAN

INFORMACE

VYDAVATEL: Activision | **VÝROBCE:** Treyarch
ŽÁNR: Akční | **INTERNET:** www.activision.com

1 hráč | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

- Vlastně ne cel-shadeováno, ale digitálně barveno. Nebo tak nějak.
- Přesně jako příběh o Venomu z komiksu.
- Představte si, Peter Parker je web designérem ve firmě Bungie.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ
V PRODEJI

AUTOR
LUKÁŠ KOLÍNSKÝ

KDYBY TAHLE HRA BYLA

FILMEM PODLE KOMIKSU, BYLO BY TO SIN CITY. Protože vypadá opravdu dobře a může být zábavný, ale ani zdaleka tolik, jak by mohl být.

PRVNÍ ÚROVEŇ

Skákání ze střechy na střechu člověku ušetří spoustu schodů.

Combat Tours, další povinný prvek, který stojí za prd.

City Events je nenápadité, což o je lepší, než většina ostatních.

Sbírání ikonek! A o tom je celý radioaktivní Spider-Man! Ach jo...

HERNÍ ČAS

Oproti filmu je hra stylovější, ale není vám to k ničemu, když si neužijete pořádné pavoučí síly.

Spidey stojí na vrcholu Buglu. Bezva, kdy se nám zase poštěstí použít slovní spojení „na vrcholu". Hi hi.

ULTIMATE SPIDER-MAN

S NADPŘIROZENOU SILOU PŘICHÁZÍ DALŠÍ ODPORNĚ PRŮMĚRNÁ HRA.

A... Pardon, neměli bychom větu začínat slovem „a", zvlášť když už věta dál nepokračuje. Jedinou horší věcí, která nás napadá, je pětiminutová proměna Petera Parkera v otravného spratka. A když už mluvíme o rychlé proměně Spider-Mana v odporného spratka, dostáváme se už vlastně zpátky k naší recenzi na *Ultimate Spider-Man*.

Peter Parker vás hned naštve, pořád jen kňučí. Spider-Man je sice takový duchaplný kecal, ale nikdy to nepřežene, abyste se naštvali. V tomto případě hned od začátku ale kňučí, naštěstí se po chvíli zklidní a vám zůstane čistá dvaašedesátiprocentní hra. Problémem loňského Spider-Mana bylo evidentní kopírování stylu *GTA*, kterému se však do cesty postavil filmový děj. Treyarch se této pasti vyhnuli tím, že hru založili na komiksu. Pomohli si tím? Ne. Nemyslně se drží knihy jako klíště. Sbohem, svobodný živote v kůži superhrdiny.

PROSTĚ NÁS DEPRIMUJE, ŽE JSME ZASE NEDOSTALI VÍC VOLNOSTI NEŽ LONI

Aspoň že děj je zajímavý. Spider-Man bojuje proti obleku s názvem Venom, který se oblékne na Eddieho Brocka. Hrát můžete i za Venom, což je bezva: můžete třeba vysávat život z desetiletých dětí (Venom potřebuje sílu k boji, což je trochu otrava).

Ještě jsme o Spideym neřekli jediné hezké slovo a přitom ho máme rádi. Jen nás deprimuje, že jsme zase nedostali víc volnosti než loni. Štve nás, že New York vypadá jako město duchů, ve kterém žijí jen banditi, které utloukáte jednoduchým bušením do tlačítek. Trpíme, protože je tu tolik zajímavých míst, ale my můžeme jen tam, kam nám dovolili. Lineární děj je zcela proti tomu, že by hra měla nabídnout něco jako pocit nadpřirozených sil.

Možná bychom nebyla tak tvrdí, kdyby neexistovalo *GTA*. Jenže takhle si můžete užít víc zábavy na mopedu v San Andreas než v kůži superhrdiny v New Yorku. Pravda, jsou tu nějaké dobré věci. Třeba poletování na pavučinovém laně po městě. Plynulé, nevázané, podmanivé... člověk touží, aby to nikdy neskončilo.

A pak tu máme cel-shadeovanou grafiku. Možná je nevhodná pro architekturu, přesto se nám zdá pro ztvárnění Spideyho ideální. Je vidět, že kresby Marka Bagleyho byly pro autory vzorem. Konečně nějaké uznání, ne?! Před sebou ale stejně máme jen dobře vypadající promarněnou příležitost. ■

Takže pavoučí síly, jo? No, viděli jste někdy, že by pavouk přepral nosorožce? Aniž by ho kousnul?

No rozhodně je lepší si zacvičit s kámošem, než doma čučet na televizi.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Nádherné, ale tlumené. Výborný pro spandex, prokletí pro betonové budovy.

ZVUK
Mohli sehnat lepší hudbu a Parkerův hlas je chvílemi vážně otravný.

HRATELNOST
Přestože nepostrádá bezva chvílky, na nějakou zábavu je to moc tuhé.

ŽIVOTNOST
Projdete hrou přímo a rychle a pak si ještě řeknete, proč jste to dělali.

NEBO ZKUSTE...

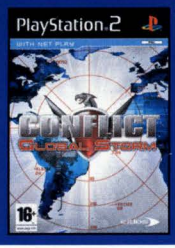
X-MEN LEGENDS
Celkově mnohem lepší využití série Ultimate. Pokračování ale nestojí za nic
PLAY 6 **80%**

SPIDER-MAN 2: THE MOVIE
Lepší, hlavně proto, že teď bude levnější. Jinak vlastně skoro stejné.
PLAY 8 **80%**

SHRNUTÍ

Nad většinou her se dnes vznáší zlověstný stín GTA: San Andreas. Žádná licence, byť skvělá, nemůže tenhle fakt zvrátit. Hrdina spřádá sítě a chytá zloděje jako mouchy. Ale my chceme od Spider-Mana víc, chceme GTA: Marvel Supeheroes.

67 PROCENT



CONFLICT: GLOBAL STORM

INFORMACE
VYDAVATEL: Midway! **VÝROBCE:** n-house
ŽÁNR: Akční I **INTERNET:** www.midway.com

1-2 hráči | Memory Card | Dual Shock 2 | 2-4 Online

HLAVNÍ PRVKY
_Čtvrtý díl série *Conflict*.
_Nabízí víc odstínů šedohnědé, než jste si kdy dokázali představit.
_Rychle vás přesvědčí, že na ovladači prostě není dostatek tlačítek. Chtělo by to další.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ
ZÁŘI

AUTOR
MAT HODDY «

KDYBY TAHLE » HRA BYLA

CEREÁLNÍ SNÍDANĚ, ZAČÍNALA BY NA PÍSMENO K.
Chtěli jsme jen upozornit na skutečnost, že Midway neustále používá K místo C. A je to pěkná blbost, vždyť to sami vidíte.

PRVNÍ ÚROVEŇ

Likvidace tanku raketometem, to je to pravé pošušňání. Díky.

Trocha odstřelování pobaví. Ne však odstřeleného.

Ale, noční vidění?! To je šajn. Připadáme si fakt tvrdě.

Další muž je zraněn, to je překvapení. Zdravotník, prosím!

HERNÍ ČAS

Tolik modré barvy na jednom screenshotu už jsme delší dobu neviděli...

Ve hře vás nečeká jen klasická válečná pole, ale i boje ve městě. Tuto misi třeba začínáte uprostřed křížové palby.

CONFLICT: GLOBAL STORM

PROTOŽE „LOKÁLNÍ" NEZNÍ TAK DOBŘE JAKO „GLOBÁLNÍ"

Může být hra současně příliš zjednodušená a zároveň přehnaně komplikovaná? Zní to jako nesmysl, ale těch je v téhle hře víc. Po dvou výletech do Zálivu a jednom vietnamském dobrodružství přichází série *Conflict* s titulem, který připomíná film *Team America*; je třeba nakopat zadek několika partyzánům. Tvůrci sice byli příliš měkcí, aby dali do titulu „Terror" a raději ho nahradili slovem „Storm", ale nás neoblbnou.

Na první pohled vypadá *Global Storm* jako krok správným směrem. Levely už nejsou tak přímočaré, hned první projížďka v džungli nabízí desítky možných cest. Každá mise má několik úkolů, počínaje zastřelením určitých lidí, přes odrovnání tanků či helikoptér a pokládání výbušnin až po zachraňování nebo braní rukojmích. Jenže pak prohlédnete a zjistíte, že braní rukojmích znamená postřílet všechny okolo, aby se dotyčný vzdal. Také veškeré úkoly, které se netýkají střílení, znamenají prostě někam dojít a tam stisknout tlačítko. Nepomůže ani fakt, že určité naskriptované okamžiky, jako boj s helikoptérou a podobně, probíhají vždy stejně, ať už misí procházíte jakkoliv.

NEUSTÁLÉ OPAKOVÁNÍ ZAČNE BÝT ZÁHY ZAMĚSTNÁNÍM MÍSTO DOBRODRUŽSTVÍM

Tři předešlé *Conflicty* byly dost různorodé. První dvě akce v pouštích ušly, Vietnam byl ovšem velkým krokem zpět. Nový díl rezignuje na dosud slibovaný realismus a soustřeďuje se na arkádový masakr. Jen v prvních několika levelech máte k dispozici celé stovky mužů k rozstřílení. Proti nim jde váš čtyřčlenný tým.

Nabídne záchranu intuitivní ovládání a slibovaná skvělá umělá inteligence? Moc ne. Vojáci sice nejsou úplně tupí, ale nevypadají, že by za sebou měli víc než základní vojenský výcvik. Animace členů týmu také často zklamou, když se muži začnou podobat loutkám. Po příkazu „čekejte" začnou bloumat po okolí jako zasnění puberťáci a vystrkují přitom hlavy ze dveří a zpoza rohů, jako kdyby v životě neslyšeli slovo sniper. Inteligence nepřátel je o málo lepší, ale pár blázнů běhajících bezhlavě po bojišti kazí dojem. Realistická balistika spíš škodí, než pomáhá, protože i když dokážete na chlapíka přesně zamířit, musíte často vysypat celý zásobník, než konečně pár kulek najde cíl.

To je tedy ta přehnaná jednoduchost. Ona komplikovaná část nastává, když se člověk pokusí orientovat v množství pohybů a příkazů, které jsou nahuštěné na tlačítkách DualShocku. Jste rádi, že stačíte přepínat mezi vojáky a držet je v bezpečí, ale ovládat ostatní? Zvlášť když poslouchají spíš své nálady než rozkazy? Takže celkový dojem je rozpačitý. Hra nemá spád a tak neustálé opakování začne být záhy zaměstnáním místo dobrodružstvím. *Conflict: Global Storm* není průšvih, ale kdo čekal nejlepší díl série, bude zklamán. ■

Tři levely si pečlivě budujete jednu z postav jen proto, aby se pak v rámci videosekvence ztratila v akci.

Oranžový kříž znamená, že máte správně zamířeno. Po osmnácti výstřelech chlápek stále stojí. Tak co je špatně?!

Nemáte k dispozici žádný příkaz typu „krycí palba tímto směrem", a tak se musíte spolehnout na „palte na cíl".

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Má své silné chvíly, ale po většinu času sledujete trochu roztřepené hrany.

ZVUK
Bum! Ke mně! Neustále opakování několika výkřiků teroristů! Prásk!

HRATELNOST
Přehuštěné ovládání a občasná tupost dokáže zkazit dojem z celkem slušné hry.

ŽIVOTNOST
Levely jsou velmi dlouhé, ale nijak zvlášť vás nevtáhnou do hry.

NEBO ZKUSTE...

RAINBOW SIX 3
Otrocká předělávka z PC, ovšem nabízí plynulou týmovou taktiku.
PLAY 1 78%

DESERT STORM 2
Máme ušlechtilé cíle. 150 tisíc mrtvých civilistů se přece nemůže mýlit.
NERECENZOVÁNO

SHRNUTÍ
***Global Storm* má své silné stránky, které se bohužel topí v bažině nešikovného ovládání, nespolehlivých zbraní a totálně pitomých nápadů všech vojáků. Přesto jde o rozsáhlou, nesnadnou a dobře propracovanou hru, kterou stojí za to vyzkoušet, pokud máte dost trpělivosti. Karikatura bitvy, žádný velký adrenalin.**

71 PROCENT

SOUL CALIBUR 3

INFORMACE

VYDAVATEL: Sony | **VÝROBCE:** Namco
ŽÁNR: Bojovka | **INTERNET:** www.soulcalibur.com

1 - 4 | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

- Geniální bojovka s velkým množstvím postav.
- Možnost vytvořit si vlastní postavu a přiřadit jí bojový styl.
- Pseudo RTS, spousta bonusů a miniher.

PŘEDCHOZÍ ZKUŠENOSTI

Chlapíci z Namca toho mají hodně za sebou. Začínali u stařičkého Soul Blade, přesedlali na Soul Calibur a společně s kluky z Tekken týmu se jim povedlo vytvořit tento skvost.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ
18. LISTOPAD

AUTOR
LUKÁŠ KOLÍNSKÝ «

KDYBY TAHLE HRA BYLA

BAVIČ, BYL BY TO IVAN MLÁDEK. Nikdo vás nedokáže pokaždé tak dobře pobavit jako Ivan. Povykládá skvělé fórky, hezky zazpívá a dokážete s ním u televize vydržet hodiny, i dny.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

Hromada bojovníků přístupných už při spuštění!

Bonusové souboje jsou podle nás skvělé odreagování.

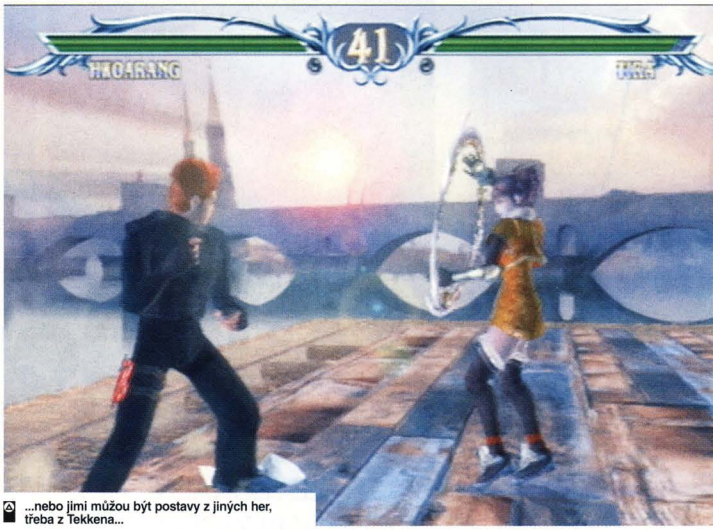
Rock se nám vrátil, jupíií... máme radost.

HERNÍ ČAS

min | hod | dny | týdny | měsíce

Lidé z reálného života se mohou stát vaším vzorem při vytváření nové postavy...

...ale nejdůležitější je neztratit hlavu a dívat se na svět otevřenýma očima.



...nebo jimi můžou být postavy z jiných her, třeba z Tekkena...

SOUL CALIBUR 3

TROJKA NÁS ZASE DOSTALA...

Když dvacátého prosince roku 1996 vyšla v Japonsku hra *Soul Edge* (u nás v květnu 1997 pod jménem *Soul Blade*), málokdo tušil, že se z ní stane bestseller, který bude konkurovat i bojovkám jako *Tekken* nebo *Virtua Fighter*. *Soul Calibur* (jak se hra nakonec jmenuje) to ale dokázal.

Pokud bychom měli vyzvednout věci, které jsou pro sérii *Soul Calibur* charakteristické, začněme u funkce Air Control. Vezměme si na pomoc hru Tekken, v níž se hraje hlavně na takzvané juggly (po jejichž použití váš soupeř s původně celým zdravím mnohdy dopadne na zem dočista mrtvý). Tahle věc se vám u *Soul Caliburu* stát nemůže, protože hned po prvním inkasovaném úderu můžete ovládat pád postavy a nasměrovat ji tak, aby ji následující údery od soupeře minuly.

Další impozantní věc, kterou najdete jen v této sérii, je Guard Impact. Jinými slovy je to pohyb, přerušující soupeřův výpad a dávající vám menší výhodu protiútoku. V *SC2* bylo provedení GI velmi jednoduché na provedení, takže i naprostý nováček byl schopný přerušit soupeřův útok naprosto nechtěně. Ve třetím díle je okno (výraz označující dobu, kdy se dá pohyb provést, aby byl účinný) radikálně zmenšené a tím eliminuje šanci na nechtěné použití reversalu. Druhá podstatná změna je rozlišení na horní a dolní Guard Impact. Pokud vás někdo bude chtít seknout do nohy, nebudete si krýt hlavu, to dá rozum.

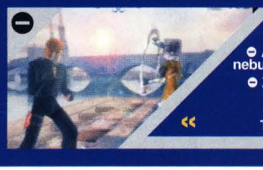
Ovládání hry je stejně intuitivní jako u Tekkena, jen s tím rozdílem, že zde neovládáte jednotlivé končetiny, ale druhy útoků. Máte na výběr z horizontálního a vertikálního útoku, kopu a krytu. Blokování úderu pomocí tlačítka se zprvu může zdát jako nesmysl, ale po nějaké době přijdete

Když si chcete zahrát strategický mód, je potřeba udělat si vlastní postavu.

K tomu, abyste vyhráli bitvu, je nejdůležitější dobře rozmístit jednotky.

A nakonec se sesypat na vaši oběť a během chvíle ji urubat.

POTĚŠILO NÁS
- Enormní počet hratelných postav.
- Propracovaná dějová linie.
- Hudba, grafika, dabing, zkratka všechno možné.



ZKLAMALO NÁS
- Absence online podpory, nebudou se stahovat oblečky.
- Zabrzděné AI nereagující na opakující se údery.
- Supertajný boss Night Terror nemá být hratelný.

NATŘETE JIM TO

Obarvěte si své postavy podle gusta

Nejlepší na celé hře bezesporu je vytváření a přebarvování a oblékání postav. Při vybírání charakteru můžete přehazovat mezi klasickými kostýmy a jejich nastavitelnou verzí. Pokud se vám líbí blondýnky a hrajete rádi za Taki, není nic jednoduššího, než jí obarvit hlavu na blond, bikiny třeba na bílo a máte tu nevěstu jak vyšitou. Stejně jako s normální postavou si můžete vyhrát i s postavou, kterou si sami vytvoříte. U té nejste omezeni jen třemi barvami, ale můžete obarvit prakticky cokoli, od spodního prádla až po barvu očí a obočí. Určitě si vyhrajete.

Černý Voldo je o poznání hezčí než ten původní fialový. Ale žlutý by byl taky fajn

Původně bílá sova, zřejmě pálená, je teď spíš spálená

Zasalamel s kosou je jeden z nových charakterů a je po čertech silný.

Ve hře není nouze ani o něžné pohlaví, i když zrovna až tak moc něžné asi nebude...

na to, že je to zatraceně dobrá věc. Navíc se tato funkce dá strategicky využít jako blafování proti Guard Impactu.

I když byste to od bojovky nečekali, hra má podstatně větší životnost než poslední dva díly Tomb Raidera dohromady. Přispívá k tomu 18 hratelných postav, přístupných hned od začátku hry, a 7 dalších postav odemknutelných postupným hraním. Mezi postavami jsou 3 nové, včetně starého známého Siegfrieda ze Soul Blade. Dalších 17 postav jsou bonusy, které se postupně odemykají buď jejich poražením, nebo po určitém počtu odehraných zápasů. K tomu, abyste se dostali k souboji s bonusovou postavou, je potřeba v režimu Tales of Souls (story mód) splnit určité podmínky, například do čtvrtého kola ani jednou neprohrát. Při hře za Seong Mi-nu si hned po prvním souboji zvolíte, zda půjdete hledat Soul Blade nebo vašeho bratra Yun Seonga. V tomto okamžiku se hra dělí a postupně se větví až do úctyhodného počtu větví (samotné zakončení je jedno, ale i to můžete ovlivnit), kterých jsme jen u Miny napočítali něco přes 15. V ději vás budou provázet i různé eventy spočívající v časném stisknutí nějaké kombinace tlačítek.

Celá hra je provázaná a propletená událostmi, které si později můžete přehrát ve speciálním módu. Pakliže by vás omrzel klasický story mód, má hra v zásobě ještě několik dalších věciček, kterými vás opět připoutá ke křeslu. Předně je to vytváření si vlastní postavy. Na výběr máte z dvanácti povolání plus jednoho ultimátního, z nichž každé umí bojovat s nějakou zbraní a může se další zbraně doučit. Celkem je zbraní a stylů 17. Pokud si zvolíte, jaké povolání vaše postava bude mít, můžete se vrhnout na její oblékání. Už zezačátku je přístupných asi sto kusů oblečení a dalších pět set si jich můžete nakoupit nebo vybojovat. A to, že můžete vytvořit opravdu kdejakou postavičku vám doloží screenshoty.

UŽ ZE ZAČÁTKU JE PŘÍSTUPNÝCH ASI STO KUSŮ OBLEČENÍ A DALŠÍCH PĚT SET SI JICH MŮŽETE NAKOUPIT NEBO VYBOJOVAT

S vytvářením postav je úzce spjat i režim Chronicles of the Sword, což je čistokrevná realtime strategie. V ní dobýváte a bráníte hrady s postavou, kterou si vytvoříte, a postupným likvidováním soupeřů i zdokonalujete a vylepšujete jí statistiky. Režim World Competition je jakýsi pokus o simulaci reálného turnaje, podle pravidel vyřazovacího pavouka tak, jak to znáte z reálu. Za vyhrání turnaje dostanete pohár a jdete na další. Dalo by se říci, že se autorům povedlo okopčit mód Arcade Battle z *Tekkena*, ve kterém rovněž bojujete proti fiktivním skutečným soupeřům. V neposlední řadě stojí za zmínku kolonka Soul Arena, ve které najdete minihry. Můžete hrát na přehazování si bomby jako černého Petra, honění prodavaček z krámu, likvidaci obří sochy atd. Rozhodně je z čeho vybírat. Ani po týdenním intenzivním hraní stále ještě nemáme zdaleka všechno otevřeno. ■

V režimu vytváření postav můžete vymýšlet vše od píky, nebo si nechat napovědět už vytvořenými návrhy

Dva giganti *Soul Caliburu*... Astaroth a Rock jsou zároveň i úhlavními nepřáteli

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Desítku dát nemůžeme, tu si šetříme na dalšího *Vib Ribona*.

ZVUK
Geniální. Každá postava má svůj hlas, hudba je taky špičková.

HRATELNOST
Ačkoli jsme se sebevíc snažili, krom chyby v AI jsme nic špatného nenašli.

ŽIVOTNOST
Dohrajete story jednou, osmnáckrát, stokrát... a zapaříte si minihry.

NEBO ZKUSTE...

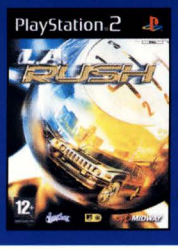
TEKKEN 5
Oproti předchůdci se čtyřkou na logu to byl krok kupředu, ale pořád bylo co vypilovávat a domýšlet.
PLAY 8 93%

VIRTUA FIGHTER 4: EVO
Neoficiální datadisk VF4, ve kterém jste našli spoustu nových věcí včetně dvou nových postav.
NERECENZOVÁNO

SHRNUTÍ

Zkrátka a jasně, ať už se jedná o počet postav, jejich vyváženost, doprovodné režimy nebo grafické a hudební provedení, je tohle jedna z nejlepších her za poslední dobu. A to se asi nezmění, minimálně dokud nepřijde další *Soul Calibur*.

90 PROCENT



LA RUSH

INFORMACE

VYDAVATEL: Midway | **VÝROBCE:** Midway
ŽÁNR: Závody | **INTERNET:** www.midway.com

1 hráč | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_ Získejte zpět více než 30 licencovaných vozů.
_ Pochybná pocta celnímu úřadu.
_ Nepříliš kvalitní 'streetový' soundtrack.

RECENZE

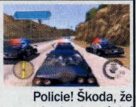
DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

AUTOR LUKE ALBIGES

KDYBY TAHLE HRA BYLA

TELEVIZNÍ SHOW, BYLO BY TO TELE TELE. Protože to může být chvíli zábavné, ale po čase vám to začne lézt na nervy. A to tak, že dost.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY


Policie! Škoda, že pokud nejste úplní troubové, tak vás nikdy nezatknou.

Tratě jsou okořeněny spoustou zkratek. Některé vám hodně pomohu.

Animované sekvence jsou příšerné a zároveň i zábavné.

Provoz je někdy docela hustý, ale většinou se jím propletete bez větších problémů.

HERNÍ ČAS

Dělat s autem to, co dělá to auto naprávo, je špatný nápad.

Když najdete ikonu kaskadérského kousku, začne dělat kamera psí kusy.

Překlad: „Vítám tě, příteli. Jak se máš?" Tohle bylo snadné.

LA RUSH

MIDWAY SE CHCE VECPAT S NÁKLAĎÁKEM DO CENTIMETROVÉ ŠKVÍRY NA TRHU

Vzkaz pro vývojáře: přestaňte se prosím snažit vecpat zápletku do her - nebo spíš do žánrů - které žádný příběh nepotřebují a klidně se bez něj obejdou. V *LA Rush* se proháníte po řáckém kusu Los Angeles (jak ostatně naznačuje samotné jméno hry) kvůli tomu, že vám nějaký bazmek šlohl všechny káry. Abyste tedy nakonec získali to, co vám po právu náleží, musíte vyhrávat jeden závod za druhým a postupně získávat u ostatních respekt. Vždy po několika jízdách se vám zpřístupní speciální utkání. Občas v nich můžete získat některý ze svých ukradených vozů, který si pak láskyplně odvezete zpět do garáže. Překazit se vám to pokusí stovky šílenců i náhradních dílů evidentně na nějaký ten dolárek nehledí. Jindy se ocitnete v módu Odplaty, kde bude vaším úkolem zničit co nejvíce věcí kolem sebe, abyste dali odporným zlodějům hezky na pamětnou. Také vylepšování vaší káry vypadá zpočátku jako docela dobrá sranda, ale po čase vás hutné podplácení celníků, aby vám prozradili, kam právě dorazil super nový nárazník nebo zajímavý odstín barvy, prostě přestane bavit.

LA samotné je vymodelované docela dobře. Nudné městské čtvrti autoři jednoduše ignorovali, aby lépe vynikly slavné a důvěrně známé lokace. K vítězství v závodech vám dopomůže spousta zkratek, které vedou zadními uličkami, po střechách nebo dokonce i skrz domy, přičemž na rozdíl od *Midnight Clubu 2* není první příčka podmíněná tím, že si do hlavy vtlučete rozmístění každé z nich. Vzhledem k nevyváženému designu je ovšem občas obtížné si jich všimnout - projíždět například můžete jen některými přesně určenými domy, ačkoliv jinými (velice podobnými) to nejde.

LA Rush je v porovnání s Hollywoodem z *Burnoutu* jen zaprášeným předměstím. Samozřejmě, že to srovnání trochu pokulhává, protože tyto dva tituly si nejsou až tak podobné - a to vůbec nemluvíme o tom, že možná obě hry pohromadě ani neuvidíte. Spousta závodů je totiž lepších než ty od Midwaye, které tak budou trpně čekat na zájemce na policích obchodů mezi zahnívajícími kopiemi *Turok Evolution*. Ne, že by si to tahle hra zasloužila. Je docela zajímavá záležitost, ve které si můžete vychutnat pár vynikajících tratí - pod podmínkou, že projedete dost závodů a nahrabete si dost škváry, abyste měli na zaplacení startovného, jež je později zapotřebí. *LA Rush* není rozhodně žádná špatná hra. Má jen tu smůlu, že je kolem spousta podobných, avšak propracovanějších, hezčích a zábavnějších titulů. Rozhodně nemá na to, aby ohrozila postavení velikánů, jako *Need For Speed* nebo *Burnout*. Ne, že bychom to čekali. ■

LA RUSH JE V POROVNÁNÍ S HOLLYWOODEM Z _BURNOUTU_ JEN ZAPRÁŠENÝM PŘEDMĚSTÍM.

Policejní vozy se řítí v působivých formacích, ale boj se zločincem jim moc nejde. Blázniví poldové. Blázniví američtí poldové.

Jak vidíte, ze slavného nápisu nám tu zbyl jen 'HOLL WOOD.' A z auta zbude hromada neopravitelného šrotu.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Občas nádherná, občas nudná. Takové je ale i samotné L.A.

ZVUK
Špatný soundtrack, nízerný dabing a pár kvalitních zvukových efektů.

HRATELNOST
Pouliční závody. Už zase. Jakmile si zvyknete na řízení, tak se jezdí docela dobře.

ŽIVOTNOST
Závody i speciální akce vás brzy omrzí, zvlášť když je budete muset opakovat.

NEBO ZKUSTE...

MIDNIGHT CLUB 3:DUB EDITION
Není to sice žádný zázrak, ale uspokojí to všechny vaše tuningové touhy.
PLAY 11 84 %

BURNOUT REVENGE
Zběsilé a dokonalé pouliční závody z dílen geniálního Criterionu.
PLAY 9 91%

SHRNUTÍ

***LA Rush* je poměrně dobrá hra, ale je obklopená spoustou lepších titulů. Má prostě tu smůlu, že se vydala na nejpřeplněnější trh, kde je konkurence více než silná. Jestli jste blázni do pouličních závodů, tak si to klidně zkuste, ale jinak si radši ty peníze schovejte na něco jiného.**

67 PROCENT

WITHOUT WARNING

INFORMACE

VYDAVATEL: Capcom | **VÝROBCE:** Circle Studios
ŽÁNR: Akční | **INTERNET:** www.circle-studios.com

1 hráč | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

- Jedná se o první spolupráci mezi Capcomem a evropskými vývojáři.
- Speciální jednotky jsou trénovány ve sjíždění žebříků.
- Circle Studios je tvořeno hlavně externisty.

RECENZE

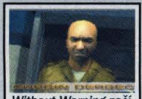
DATUM VYDÁNÍ
V PRODEJI

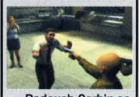
AUTOR
TOM LECLERC

KDYBY TAHLE HRA BYLA

SALÁTOVÝM DRESINGEM, BYLA BY TATARSKOU OMÁČKOU PAULA NEWMANA.
Je to jen podomácku vyrobená omáčka s malou špetkou slávy, která má navnadit. Spousta přísad, jejichž smícháním nakonec získáte něco, co byste opravdu nechtěli mít doma.

PRVNÍ ÚROVEŇ

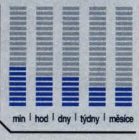

Without Warning začíná převzetím americké chemické továrny.

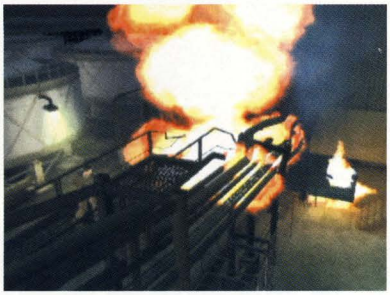

Padouch Corbin se rychle stane neoblíbeným mezi podnikovými zaměstnanci.

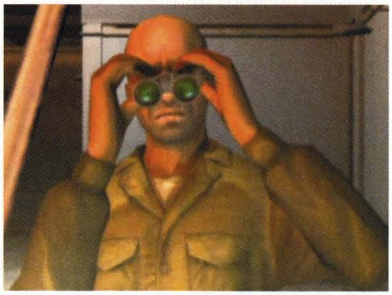
Během okamžiku jsou do všeho zatažena média...

...a opravdu tady všechno vybuchuje. Třeba tehle barel s naftou.

HERNÍ ČAS




Výbuch. O tu tady ale nejde. To, co musíte vědět, je, že exploze není cesta ke zlepšení této hry.


Používat sekundové lepidlo na brýle pro noční vidění není dobrý nápad. Když přitom uděláte chybu, bude z vás bručoun.

WITHOUT WARNING

TADY PLAY, HLÁSÍME SE VÁM ŽIVĚ Z KRIMINÁLNÍ SCÉNY VIDEOHER

Popravdě řečeno, *Without Warning* není zrovna nejšťastněji zvolené jméno poslední third-person střílečky společnosti Capcom. Už první minuty úvodního videa jsou totiž pekelně nabité narážkami... Například když se na obrazovce spustí čas, je jasné, jak moc je hra ovlivněna televizním seriálem 24 hodin. Podobně i představení postav vám více než naznačuje skutečnosti ohledně jejich dalších rolí. A třeba i první pohled na padoucha vás s jistotou varuje, že budete muset zneškodnit spousty bomb a osvobodit mnoho rukojmí během vašeho výskytu v teroristy právě převzaté chemické továrně.

Pravděpodobně nejútrpnější a zároveň nejzábavnější prvek *Without Warning* jsou animace. Ne, že by byly přímo špatné, ale prostě tam nejsou. S výjimkou několika pěkných smrtelných agónií z nich spíše budete mít tiky ve tváři.

Stejně mizerná je i AI. Všichni protivníci bez výjimky postrádají jakoukoliv inteligenci. Člověku až občas připadá, jako by se protivníci bůhvíproč rozhodli skákat přímo před vaše kulky. Tedy buďme upřímní - trochu se i snaží krýt za krabicemi a chvílemi jsou přestřelky i zábavné. Většinou však stačí naběhnout doprostřed konfliktu a užít si sladkou pomstu z bezprostřední blízkosti. Ani rozdělení dvanáctihodinového příběhu do šesti částí příliš nepomáhá. Stejně tak všechny ozbrojené postavy se chovají naprosto stejně jako ostatní. Nejinak kameraman, který se žene za co nejlepšími záběry každé události. Hra má samozřejmě i „stealth" část, v níž se ujmete role sekretářky, která unikne úvodnímu zajetí. Zpracování je stejně žalostné jako akční sekvence, takže můžete klidně stát za plného osvětlení necelý metr od teroristy, aniž by si vás všiml.

Ve finále tedy klidně můžeme říci, že *Without Warning* nedosáhl ničeho, ať již měl dosáhnout čehokoliv. Hrozná kamera a mizerná AI strašlivě ublížily filmovému stylu hry. Ne-

WITHOUT WARNING SELHAL, AŤ UŽ MĚL DOSÁHNOUT ČEHOKOLIV

ustále opakování hře naprosto v ničem nepřidává, přitom původní idea v sobě obsahovala zárodek naprosto skvělé hry. Doufáme, že v budoucnu se na trhu objeví zdařilejší pokusy o vytvoření hry s modelem 24 hodin (přinejhorším aspoň *24: The Game*). Takže si vezměte k srdci naše varování a nestaňte se rukojmím této strašlivé teroristické voloviny. ■

Už jen tenhle screenshot by vás měl přesvědčit, jak strašná tahle hra je.

Násilí ve hrách. Jak šojující! Proč nemůžeme spolupracovat? Co takhle obejmout?

Dá si někdo smažené speciální jednotky? S hranolkama, prosíme.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Jen několik modelů postav, a jeden vypadá hůř než druhý.

ZVUK
Mizerně namluvené, hraničící s komičností. V žádném případě nic kvalitního.

HRATELNOST
Jednotvárná, opakující se, absolutně nezábavná cesta zemí děsu.

ŽIVOTNOST
Celofán přináší do života více, a rozhodně je mnohem zábavnější.

NEBO ZKUSTE...

KILL.SWITCH
Opakující se střílečka, ale zaručuje mnohem více zábavy než *Without Warning*.
PLAY 1 **70 %**

SYPHON FILTER
Trošku horší, každopádně nabízí širokou variabilitu misí.
PLAY 4 **61 %**

SHRNUTÍ

In-game čas je skvělá myšlenka, ale tak špatně zpracovaná, že si svou realizaci nezasloužila. Přesto je zde několik zajímavých nápadů, které jsou však zastíněny celkovým deprimujícím zážitkem z hraní.

42 PROCENT

SCOOBY-DOO! UNMASKED

INFORMACE

VYDAVATEL: THQ | **VÝROBCE:** Warner Bros
ŽÁNR: Plošinovka | **INTERNET:** www.thq.com/scoobydoo

1 hráč | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Naprosto nová podoba Scoobyho.
_Hlas Adama Westa.
_Odemykatelné prvky.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

AUTOR
ANDY HARTUP

KDYBY TAHLE HRA BYLA

ŽVÝKAČKA, BYLA BY TO BAJO Z VAŠEHO DĚTSTVÍ. Zavzpomínali byste na ni v hospodě s kamarády a hned na ni zapomněli na celý další rok.

PRVNÍ ÚROVEŇ

Najít jeden předmět a následně jej použít k nalezení dalších věcí.

Transformovaný do mistra kung-fu, aby mohl nakopat zadnici jakémusi hmyzu.

Celá banda je tady, pořád se motají kolem v Shaggyho dodávce ze sedmdesátých let. Kdyby si hippíci raději našli práci...

Ty otravné děti se vždycky dostanou do problémů. Tady Scooby zachraňuje Sharrygo z kanalizace.

HERNÍ ČAS

Cokoliv se Scoobymu stalo na tomhle screenshotu, nebylo to asi moc příjemné.

Scooby - mluvící dvounohý pes. Jeho majitel hippie Shaggy. To mluví za vše.

Ano, zády ke kameře je Velma, ale ta, kterou chceme vidět, je Daphne.

SCOOBY-DOO! UNMASKED

TĚŠTE SE NA KLASICKOU PSÍ ZTŘEŠTĚNOST

No schválně tipněte si, o co půjde ve hře se Scoobym? Sbírání Scoobyho svačinek, poskakování kolem, hledání vodítek a vyrábění směšných sendvičů. To všechno najednou! Přesně tak, klišé pro všechny herní platformy dorazilo i na PS2. Tenhle velmi pečlivý remake je zkrátka připraven ještě jednou předvést to, co v původním kresleném seriálu.

Ať už budeme tvrdit cokoliv, faktem zůstává, že *Scooby-Doo! Unmasked* je překvapivě kvalitní hra, kterou mladistvé publikum přijme radostně jako kotě, které poprvé ochutná mléko. Hra se sice po pár minutách kvůli neustálému mačkání ⊗ k dosažení dalšího dvojitého skoku začíná opakovat, ale má silný motiv, dobrý humor a svojí pestrostí si vás nějakou dobu udrží. A tak jsme poskakovali překvapivě pestrými, cel-shadovanými úrovněmi, sbírali tolik svačinek, že by kdekomu způsobily měsíc trvající žaludeční nevolnosti, a přitom jsme zjistili, že se od hry nemůžeme odtrhnout. Na rozdíl od většiny dětských 3D her, které bývají pro zkušené hráče mnohem méně zábavné, je *Scooby-Doo! Unmasked* dostatečně okouzlující a pestrá hra. Hra, která kupodivu udrží pozornost i větších dětí. Říkejte si o nás, že jsme senilní dědci, ale během hraní Scoobyho jsme vzpomínali na televizní seriál, který poutal pozornost na celém světě už od sedmdesátých let.

HRU VNÍMÁTE JAKO NAPROSTO INTERAKTIVNÍ VERZI KOMIKSU

Nový vzhled titulu si skutečně půjčuje něco z kresleného seriálu a cel-shadované postavy vypadají, jako by opravdu měly svoji osobnost, která se při přesunu na jinou platformu často ztrácí (vždyť víte, jak slabé jsou různé remaky původních komiksů). Zkombinujte to všechno s nepochybným hlasovým talentem Adama Westa a hrstkou dabérů Mystery Inc. a celý balíček bude působit jako interaktivní verze původního kresleného seriálu. Fanoušci psího detektiva a jeho kamarádů budou jistě více než potěšeni tímhle novým herním přírůstkem, zatímco kdokoliv jiný bude pravděpodobně tuto hru naprosto ignorovat. Mohli bychom ji tedy klidně označit za další neslanou, nemastnou plošinovku se špatnou kamerou, ve které musí hráč sbírat spoustu nepotřebných krámů. Je to sice svým způsobem pravda, ale abychom nikomu nekřivdili, je to zároveň jedna z lepších kreslených her tohoto roku. ■

Toto je první úroveň, kde se učíme dvojitý skok a sbírat věci.

Přenášíte sesbírané předměty jako nějaký hrabivý poustevník

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Úžasné vizuální zpracování v souladu s licencí. Scooby schvaluje.

ZVUK
Hlasy nejsou úplně jako v televizi, ale je cítit značná snaha.

HRATELNOST
Jedná se o dobře zpracovanou opakující se šablonu. Přinejmenším lepší než jiné.

ŽIVOTNOST
Jednou dohrajete a navždy zapomenete.

NEBO ZKUSTE...

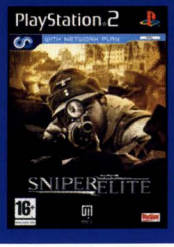
NIGHT OF 100 FRIGHTS
Další Scoobyho hra na PS2. Schopná, ale nepřináší nic nového.
NERECENZOVÁNO

MYSTERY MAYHEM
Určitě ne špatná hra, ale Scooby nevidí svět v plamenech.
NERECENZOVÁNO

SHRNUTÍ

Jedná se o dětský titul, ale navzdory používání neustále stejných prvků hry je dostatečně okouzlující, aby se držela slušného průměru mezi ostatními tituly, které během léta zavalily PS2. Takže stojí zato, pokud máte rádi komiksy.

65 PROCENT



SNIPER ELITE

INFORMACE

VYDAVATEL: Ubisoft | **VÝROBCE:** Rebellion
ŽÁNR: Akční | **INTERNET:** www.rebellion.co.uk

1-2 hráči | Memory Card | Dual Shock 2 | 2-8 Online

HLAVNÍ PRVKY

- Můžete používat zbraně z druhé světové války.
- Vyzkoušíte si život profi odstřelovače

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

AUTOR
JAN MODRÁK

KDYBY TAHLE HRA BYLA

DOPISEM, BYL BY JISTĚ NAPSÁN OTRÁVENÝM INKOUSTEM. Někoho pronásledujete celé roky, posíláte mu sprosté dopisy, ať se stěhuje a utajuje, jak chce. Každý dopis stojí za to a psát ho vás vážně baví. Prostě nemůžete přestat.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

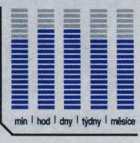
Sakra, viděli jste to? Dostali jsme ho skrz štěrbinu v bunkru. Kdepak je teď asi jeho mozek?

Nejsme žádní doktoři, ale tohle vypadá na pěkný zásah artérie. Ježíši, to je žrádlo.

Pohlavek - že by nová metoda zákeřného vraždění v novém tisíciletí?

Sakra, sakra! Tohle asi neudělá jeho pradleně radost.

HERNÍ ČAS



Když někoho zraníte, jeho parťák se ho pokusí odtáhnout.

Pak je můžete zabít oba. Položte někam TNT a střelte do něj. BUM!

SNIPER ELITE

DŮKAZ, ŽE SE MŮŽETE CÍTIT ZLE KVŮLI VRAŽDĚ ČLOVĚKA, KTERÝ VLASTNĚ NEEXISTUJE

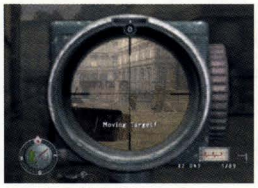
Ve válkách většina lidí umírá kvůli výbuchu bomby, zásahu šrapnelem nebo náhodné kulce. Jen málokdy vidí zabíjející zabíjeného. Ve válce bývá vystřeleno tisíckrát víc kulek, než kolik padne lidí. A všechno je to dost špinavé. To však neplatí, pokud jste sniper. V takovém případě sledujete svůj cíl, učíte se jeho pohyby a zvyky, dýcháte s ním a nakonec vyřazujete z provozu jeho nervový systém pomocí přesně mířeného kusu kovu letícího velkou rychlostí. *Sniper Elite* umí podat odstřelování dostatečně zajímavě, a to nejen proto, že jsou hlavy vašich obětí vymodelovány dost přesně na to, aby byly vidět čelisti, lícní kosti a oční bulvy.

Odstřelování je stejně tak o maskování a utajení, jako o chirurgicky přesných zásazích. Základem *Sniper Elite* jsou právě tyto dvě dovednosti. Ve většině her má hráč s odstřelovací puškou v ruce naprostou převahu nad všemi na bojišti, nepřátelé totiž bývají tupější než kotec laboratorních králíků po lobotomii. Když však minete v této hře, můžete se těšit na některou z pěkných animací, jako třeba překvapení, že je už někde poblíž kámoš bez hlavy, nebo reakci na to, že se támhle nahoře u kolejí právě zableskl, sakra.

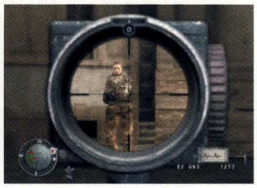
Ve *Sniper Elite* dostanete do ruky pušku (a další zásobu zbraní z druhé světové války, jako nástražné granáty s lankem, kulomety a pancéřové pěsti) s puškohledem a budete se muset stát tím, co ve filmu Jasné nebezpečí Ding Chavez označuje slovním spojením „plíživej bastard". To znamená: držet se mimo dohled, maximálně využívat krytí (střílet můžete i skrz ty nejmenší otvory) a nakonec také pečlivě prohlížet rozbombardované budovy Berlína. A v tomto případě nejde o to vypadat dobře a drsně. Jde o to, že když to neuděláte, nepřítel vás okamžitě zastřelí, jakmile budete vidět- taky se vás pokouší obejít z boku s využitím krytů. Každá střela mimo jen zvyšuje šanci, že se nepřítel dostane příliš blízko k vaší pozici. Hra vás tak nutí ke zvláštně metodickému přístupu, protože každá díra ve střeše a každý roh ulice jsou smrtelně nebezpečné a je třeba je sledovat.

Kromě několika drobných nedokonalostí v práci kamery (je přilepená k vašemu rameni jako námořnický papoušek) nabízí hra především nejuspokojivější pocit ze zabíjení ze všech současných her. Proto nelze než *Sniper Elite* maximálně doporučit. Je to jako mix *SOCOMu* a *Hitmana*, spokojeně ležíte v sutinách radniční věži a užíváte si pravé válečné napětí. ■

HRA NUTÍ K ZAJÍMAVĚ METODICKÉMU PLÍŽIVÉMU PŘÍSTUPU, KAŽDÁ DÍRA VE STŘEŠE A KAŽDÝ ROH ULICE JSOU SMRTELNĚ NEBEZPEČNÉ.


Trefit pohyblivý cíl je bezva, ale dostat dva pohyblivé cíle jedinou kulkou... tomu se říká extáze.

Okem puškohledu se zdají nepřátelé méně krvelační, než by vám bylo milé.


Tep vašeho srdce se mění podle momentálního fyzického stavu. Čím rychleji srdce bije, tím těžší je soustředit se na cíl.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Občas rozmázlé nebo přísně účelné, občas také fantasticky uvěřitelné zásahy.

ZVUK
Díky stereu lze odhadnout polohu cílů a včas zaslechnout tanky.

HRATELNOST
Nový, nesnadný a velmi návykový výlet do druhé světové.

ŽIVOTNOST
Kooperace ve dvou hráčích a dobrá umělá inteligence vybízejí k opakování.

NEBO ZKUSTE...

SOCOM 2
Promyšlenější týmová taktická akce, suverénně nejlepší zábava pro síťovou hru.
PLAY 2 85%

RAINBOW SIX 3
Promyšlenější týmová taktická akce, která bere sama sebe smrtelně vážně.
PLAY 78%

SHRNUTÍ

Diametrálně odlišné od většiny her z druhé světové války: žádné procházky a střelba, ale trpělivost, pečlivost, mazanost a umění, za což se vám dostane velmi zajímavého pohledu na kulku letící zpomaleně k hlavě nepřátelského důstojníka. Náročnější než většina válečných her.

82 PROCENT

FIFA 06

INFORMACE

VYDAVATEL: EA Sports | **VÝROBCE:** In-house
ŽÁNR: Sport | **INTERNET:** www.easports.com/fifa06

1/8 hráč; Memory Card; Dual Shock 2; Online

HLAVNÍ PRVKY

Stejný systém First Touch jako ve FIFA 2005.

Neuvěřitelně obsáhlý mód kariéry, ve kterém odemykáte celé haldy bonusů.

Žádný politolog by tuhle hru nikdy nehrál.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

AUTOR
MAREK KLUČKA «

KDYBY TAHLE » HRA BYLA

FOTBALISTOU, BYLA BY CRISTIANEM RONALDEM. Protože je sexy, oslňující a umí neuvěřitelné věci - jen je dnes už trochu moc předvídatelný.

PRVNÍ ÚROVEŇ

Při prvním startu budete muset hrát proti Classic XI.

Pomůže vám to dostat se do hry, ale, však víte, je to FIFA.

Góóóóóól! Hip, hip, hip, hip, hurá!

A máš to v kapse, chlape. Miluju United!

HERNÍ ČAS

min | hod | dny | týdny | měsíce

Beckham si připravuje roh. Kdysi býval dobrým fotbalistou, teď už je jen dobrý v tom, dostat se vždy do anglické reprezentace.

Real Madrid oslavuje gól. Aaron tajně doufá, že letos vyhraje La Ligu, i když vlastně miluje Barcelonu.

FIFA 06

TISÍCOVKA V NAŠÍ PENĚŽENCE ŘÍKÁ, ŽE FIFA 07 BUDE JEŠTĚ LEPŠÍ NEŽ TA LETOŠNÍ

Jakýsi tupec kdysi řekl: „Když nevíte, zda milujete svou přítelkyni, pak je někdy nejlepším způsobem, jak to zjistit, vyspat se s někým jiným." Rada je to sice špatná, ale v podstatě shrnuje náš postoj k *FIFA 06*. Zkusili jsme to, musíme přiznat, že jsme si i užili, ale nakonec jsme se vrátili k *Pro Evo*.

Jo, *FIFA 06* je lepší než *Pro Evo*. Tedy aspoň částečně. Formace jsou celistvé, hra vyrovnaná, systém First Touch si velká písmena rozhodně zaslouží a veškeré ovládání vám bez problémů umožňuje mít celý tým pod palcem. Taková jsou fakta, ale máme po ruce ještě další: pokud jde o hratelnost, není *FIFA 06* vlastně o moc lepší než *FIFA 2005*. Vlastně je jen tak nějak jakoby čistší. Grafika je ještě lepší, komentáře povedenější. Už se vám také nepodaří snadno prokličkovat obranou a volné kopy už neprobíhají snáze než penalta kopaná proti jednonohému papírovému brankáři.

Čekáte, kdy přijde to „ale"? Už nemusíte, jdeme na to. Největším „ale" jsou asi přihrávky, které jsou tak trochu sázkou do loterie. Připravíte si pozici a nejednou nevěřícně koukáte, jak váš záložník s platem 35 milionů eur přihrává obránci, místo aby poslal míč na volného unikajícího útočníka.

NENÍ MOŽNÉ, ABY NĚKDO KVŮLI TÉTO HŘE NAVŽDY OPUSTIL *PRO EVO*

A máme tu další „ale". Třeba takový neidentifikovatelně slizký pocit ze hry, pletoucí se animace, rychlost, s jakou reagují útočníci na odražené míče (desetkrát rychleji než obránci), a tvrdohlavost, s jakou hra odmítá označit hráče, kterého chcete. *FIFA* je také oproti *Pro Evu* mechanická. Pro Evo hrajete, *FIFA* promýšlíte. Pořád složitě plánujete... a to začne nudit. Jasně, je to velmi přesná simulace, ale postrádá napětí.

Ale abychom nevršili jen kritiku, v jednom *FIFA 06* prostě vládne. Patnáctiletý mód kariéry, ve kterém si můžete dokonce volit sponzora týmu, vás opravdu vtáhne do života klubu. Liga, liga mistrů, zápasy, přestupy... nelze zůstat chladným. Ani největší nepřítel EA nemůže říct, že tohle není skvělé.

Ale nelžeme si do kapsy: není možné, aby někdo kvůli této hře navždy opustil *Pro Evo*, ať už je *FIFA 06* v maličkostech sebelepší. Jenže všichni rozumní milovníci fotbalu nebudou takové dilema vůbec řešit. Prostě si oblíbí, stejně jako my, obě hry. ■

Milánské derby. Aaron si myslí, že Inter letos vyhraje titul, zvlášť když teď získali Samuela. Fotbal je skvělý.

Zidane klábosí s Ronaldem. Možná o tom, proč taktika Los Galacticos nefunguje. Nápověda Makalele.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Jak se dalo čekat, navíc teď Kaká vypadá opravdu jako Kaká.

ZVUK
Mottyho vykopli, mikrofon přebral Clyde 'United' Tyldesley, což je dobře.

HRATELNOST
Plno chyb, ale stále kvalitní alternativa k Pro Evo.

ŽIVOTNOST
Samotáři jistě uvítají patnáctiletou kariéru, ostatní si naopak užijí zábavu s kamarády.

NEBO ZKUSTE...

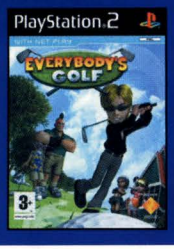
FIFA 2005
Skoro stejné jako 06, jen bez jedné vrstvy leštidla navrch.
PLAY 5 **87%**

WINNING ELEVEN 9
Otravné, pokažené, zdrcující, lživé a zlé, ale bohužel také děsně dobře hratelné.
PLAY 11 **86%**

SHRNUTÍ

A jsme tu zase. Je tenhle díl lepší než ten minulý? Ano. Je lepší než *Pro Evo*? Ano... alespoň zčásti. Ať už má jakékoliv chybičky, stejně je *FIFA 06* jednou z nejlepších fotbalových her a to mluví samo za sebe.

79 PROCENT



EVERYBODY'S GOLF

INFORMACE

VYDAVATEL: Sony | **VÝROBCE:** Clap Hanz (In-house) | **ŽÁNR:** Simulace golfu | **INTERNET:** http://www.claphanz.co.jp

1-4 hráči | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_*Everybody's Golf* podporuje online hru až padesáti hráčů najednou.

_Je zde 34 postav k odemčení.

_Celkem 13 hřišť.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ
V PRODEJI

AUTOR
KIRSTEN KEARNEY

KDYBY TAHLE HRA BYLA

GOLFOVÝ ODPAL, BYL BY TO BIRDIE. Protože je to roztomilá, malá střela, která původně vypadala jako šťastná náhoda, ale ve skutečnosti ji musíte opravdu umět.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

Můj oblíbený nosič je Sean Connery s bizarním hlasem.

Hrajíc za Jaka můžete odemknout Daxtera jako nosiče a trápit ho nošením bagáže.

Ratchet s nosičem Clankem. Přesně tak, jak říkal Jak, sakra!

Můžete odemknout fakt zvláštní hřiště... jako toto s Big Benem.

HERNÍ ČAS

Všechna hřiště oku lahodí. Na což se nedá stěžovat.

Je roztomilá jako obrázek, ale je schopná vyhrát i se zavřenýma očima.

Na hřišti je i Saloon, což ukazuje, o jakou hru se opravdu jedná.

EVERYBODY'S GOLF

VPŘED!! AŤ SE TIGER WOODS RADĚJI KLIDÍ Z CESTY, TAHLE HRA MÁ OPRAVDOVOU FALEŠ

Proč jsme ksakru museli tak dlouho čekat na *Everybody's Golf*? Pět dlouhých let jsme se těšili na návrat této série do našich zemí. *Outlaw Golf* - nic moc. *Tiger Woods* - heh. To, co jsme milovali na *Everybody's Golf*, byla hratelnost pro kohokoliv. Směsice všech prvků, které jen můžete chtít od golfové hry. Vodítkem je i sám název. Jak vidíte, není to golf jen pro Vyvolené. Není to ani golf pro většinu populace. Je to golf pro každého. Rozumíte?

My v PLAY si ještě vzpomínáme na *Everybody's Golf* pro původní PlayStation. Živelná hudba, posedlost odemykatelným vybavením a postavami, možnost ukládat mezi všemi jamkami a udivující hlouba prožitku ze hry. Všichni jsme byli celí žhaví na první odpal nové lesklé edice a drželi jsme jí všechny palce. Doufajíc, že se konečně najde hra, která vezme devítku-železo z rukou *Tiger Woods PGA Tour*, tak nějak stylem Jacka Nicholsona. Mohla by skupina potřeštěných, bláznivých japonských komiksáků jít proti Tigerovi? Hmm... ale mohla.

A není to jen tím, že by se od dob první PS *Everybody's Golf* až tak změnil. Ve skutečnosti kromě zdůraznění rozdílnosti postav, nového vybavení a nových hřišť je to pořád ta samá hra. Vlastně je zde použit i oldschoolový dvojklikový bar pro ovládání vaší hole.

NENÍ TO GOLF PRO VĚTŠINU POPULACE, JE TO GOLF PRO KAŽDÉHO.

Hlavní tahák téhle hry ve skutečnosti něco, co ani *Tiger Woods* ani *Outlaw Golf* nezvládli. Je to šíře záběru rozdělená mezi dobrou hratelnost a skvělou fyziku, obojí tolik potřebné pro hru. Pobavení, které u hry budete pravděpodobně pociťovat, pochází z nápaditosti a drobných detailů, jako je například popichování protihráčů (na něž můžete pokřikovat „Netref se!") nebo odemykání dalších hráčů a nosičů (Jak, Daxter, Ratchet a Clank a další podivnosti, tedy hlavně japonské), kteří vás pokaždé celkem spolehlivě rozesmějí. Dobrým příkladem budiž třeba Sean Connery, křičící „Paaarrrrrr!" s co nejsměšnějším přízvukem, asi jako dřevorubec Willy ze Simpsonů.

Na druhou stranu je ovšem ke vší té zábavnosti ve hře i dostatek reálné fyziky. Také už není možnost ukládat hru mezi každou jamkou, takže se bude hodit šikovnost k odemčení nějaké lepší výbavičky a hřišť. I když jste možná nikdy v životě golf nehráli, zaručujeme vám, že tenhle se vám bude líbit - je to přeci jen golf pro každého. ■

Tenhle chlápek je fakt nadšenej z eaglu. Nechce mu někdo říct, že je to jen hra? Asi ne.

Fialová linka je jakási indikace trajektorie míčku, nebo je to oštěp zabodnutý do její nohy.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA

Barvíté hlavičky postaviček hrající si na svěžím, zeleném hřišti.

ZVUK

Živelně jednoduchý motiv. Celý den si budete broukat něco jako la la la la... nebo tak nějak.

HRATELNOST

Na hru, která vypadá tak jednoduše, je až překvapivě komplexní.

ŽIVOTNOST

Spousty odemykání, multiplayer a online hra. To vás nikdy neomrzí.

NEBO ZKUSTE...

TIGER WOODS PGA TOUR
Tigerova hra byla nejlepší celé roky. Favorit každého hráče golfu... až do teď.
PLAY 6 70%

OUTLAW GOLF 2
Přidejte trošku zábavy k žánru, ale jeho hlouba zmizí, když se objeví drsný humor.
PLAY 7 82%

SHRNUTÍ

Jen výjimečně se objeví něco určené pro každého, ale *Everybody's Golf* takový opravdu je. Jeho pošetilost se vyrovná pouze jeho kvalitě. Jeho grafika je nádherná a komiksová a herní engine je velmi důmyslný. Je to perfektní směs pro golfové šílenství.

90 PROCENT

X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE

INFORMACE

VYDAVATEL: Activision | **VÝROBCE:** Raven Software
ŽÁNR: Akční RPG | **INTERNET:** www.activision.com

1-4 hráči | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Tým obsahuje i Bratrstvo mutantů.
_Prohledávání dungeonů a ničení.
_Hra online.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

AUTOR
WILL JOHNSTON

KDYBY TAHLE » HRA BYLA

BOJOVÝ STYL ZALOŽENÝ NA DOMÁCÍCH PŘÍSTROJÍCH, BYLA BY TO PRAČKA. Neustále se točí v kruhu, a i když se rozjede na nejvyšší obrátky, tak se nijak daleko nedostane.

NEJLEPŠÍ MOMENTY

Nás první Sim - slečna Alice. Teď ji někam ještě nastěhovat.

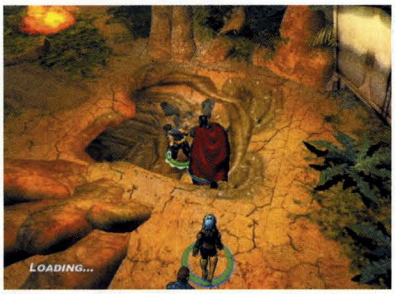
Tohle místo vypadá na pěkný budoucí domov.

Všechno špatně, srovnat se zemí a začít znova.

Tohle je lepší - Alici by se tam mělo líbit

HERNÍ ČAS

min | hod | dny | týdny | měsíce



Pohleď, super týme - velká hnědá díra. Pojďme ji prozkoumat v našich barevných, svítících kostýmech. Zachráníme svět.

Jak tvrdí tato recenze, *X-Men II* trpí špatnými souboji, nedostatkem obranných chvatů a od začátku je to špatná hra.

X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE

RUKAVICE HOZENÁ MNOHÝM ŽÁNRŮM

Tak se nám zdá, že v téhle hře něco není v pořádku. Akční RPGčka mají být tak jednoduchá, abyste si mysleli, že není jiné cesty než nějaké dohrát. Máte vaše čtyři hrdiny v bludišti, příšery, sbírání předmětů a postupné zlepšování na vyšší úrovně - prostě nic nového pod sluncem. V *Legends II* také najdete nějaké ty úžasné prvky. Můžete si třeba vybrat mezi sestavením vašeho týmu z X-Menu nebo členů Bratrstva mutantů. Také si můžete vybrat, ze kterého období bude jejich ošacení (Wolverin by měl vždy mít výrazné uši a žlutočerné oblečení, tedy aspoň podle nás- měli byste tedy vybrat něco, co tomu aspoň trochu odpovídá). Můžete hrát se čtyřmi členy týmu a dokonce můžete hrát jen za jednu postavu a nechat ostatní postavy na umělé inteligenci hry. Takže se připravte, bude to rachot.

Hra vlastně předvádí, proč přesně jsou tituly jako *Baldur's Gate* a *Champions of Norrath* tak úžasné. Tak zaprvé je grafika v *Legends II* omezena zřejmě jakousi původní myšlenkou při tvoření. Vaši hrdinové jsou nevýrazných barev a obtažení černou konturou, aby vypadali více jako komiskové postavičky. Na druhou stranu herní prostředí je viditelně 3D a konflikt mezi těmito dvěma formami grafiky je v důsledcích poněkud matoucí. Hra zkrátka nevypadá jako moderní PS2 titul. Spíš jako by vyšla během předchozích let nebo jako by patřila třeba na Dreamcast. Systém komb, který má přidávat na atmosféře, vypadá kvůli nedostatku bloků a úskoků docela nesmyslně. Všechny postavy jsou stejně mrštné, takže z konkrétního hrdiny nemáte žádný výjimečný pocit. Pravda, někteří jsou třeba lepší v útoku na dálku než jiný, ale to je asi tak všechno. Celé to vypadá hodně náhodně a hlavně se vůbec necítíte jako X-Men. I proto vám boj bude možná připadat poněkud nedůležitý. Maniakálně útočit a doufat ve výsledky je stejně dobrá taktika jako kterákoliv jiná. A vzhledem k nelogickému chování nepřátel téměř není potřeba nějak taktizovat. Stačí vstoupit do dungeonu, najít cokoliv, pro co jste tam přišli, a vypadnout.

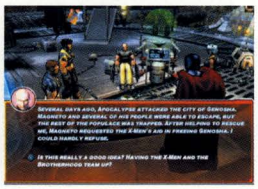
„NĚJAKÉ TO OŽIVENÍ BY ROZHODNĚ NEBYLO OD VĚCI."

Zlepšování postav zvyšováním jejich úrovní by měla být zábava. Tady ovšem jen koukáte, jak vám automaticky nabíhají vaše supersíly. Schází tu radost z nalezení +10 náramku, souboje jsou jen směsicí zmatku a jejich efekt není vidět. Vaše vlastní smrt je opravdu výjimkou.

Možná to mohla být docela zajímavá herní záležitost, ale škoda - v reálu tu máme jen směsku nezajímavých map a podprůměrné akce. Titul je to opravdu jen pro sběratele. ■

Jak jsme říkali, maniakální útočení bez rozmyslu funguje dobře.

Občas si budete přát, abyste byli raději někde jinde.



Mnoho legend bude napsáno, ale ani slovo o této hře.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Můžete odemknout artworky, které ještě více zdůrazní monotónnost hry.

ZVUK
Slušná hudba, stejně tak efekty a hlasy, ale nic výjimečného.

HRATELNOST
Nedostatek preciznosti, kterou najdeme u jiných akčních RPG, a že jich je dost.

ŽIVOTNOST
Multiplayer a živelnost ovládání jsou skvělé, tedy když se u vás zastaví tetička.

NEBO ZKUSTE...

DARK ALLIANCE 2
Luky vyžadují více dovednosti než pušky. Hra pro opravdové nadšence do akčních RPG.
PLAY 1 **78%**

CHAMPIONS OF NORRATH
Hodně podobné jako *Baldur's Gate: Dark Alliance 2*, jenže s online módem.
NERECENZOVÁNO

SHRNUTÍ

X-Meni a Bratrstvo mutantů proti Apocalypsovi měl být rachot až dokonce. Ale podřadné boje, ploché postavy a rozporuplná grafika... to všechno smíchané dohromady je mnohem méně, než si tento žánr zaslouží.

59 PROCENT

EYETOY PLAY 3

INFORMACE

VYDAVATEL: Sony! **VÝROBCE:** In-house
ŽÁNR: Minihry pro Eyetoy I **INTERNET:** www.eyetoy.com

1-4 hráčů | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Hry jsou rozdělené na tři kategorie - hudba, sport a různé.

_Je tady i několik miniher navržených pro čtyři hráče.

_Můžete si vybrat z široké škály pravidel pro multiplayer turnaje.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ
4. LISTOPAD

AUTOR
KIRSTEN KEARNEY

KDYBY TAHLE HRA BYLA

ZPĚVÁKEM KARAOKE, ZPÍVALA BY 'SUMMER NIGHTS' Z POMADY.
Už jsme ji dnes večer slyšeli dvakrát, a holka, která ji zpívá, je opilá, nemůže si vzpomenout na slova a má sukni vzadu zastrčenou do punčoch.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

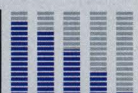
Ustřihávání něčích cípků je překvapivě uvolňující.

Strike v Eyetoy Bowlingu je skoro tak uspokojující jako ve skutečnosti.

Nikdy předtím jsme si to neuvědomili, ale jsme velmi talentovaní hudebníci.

Nikdy by nás nenapadlo, že budeme křičet „Pane, ano pane!" v PS2 hře.

HERNÍ ČAS



Nejlepší pocta Bennymu Hillovi! Slečna Kearneyová v roli Blighty. Dobrá práce!

Sestra našeho nezávislého dopisovatele, Tina zosobňuje modelky, které se najímají pózovat pro Eyetoy.

Tak co, byli jste už na dovolené? Můj Gary říká, že letos pojedeme do Blackpoolu.

EYETOY PLAY 3

A VY JSTE SI MYSLELI, ŽE VÁŠ OBÝVÁK JE JENOM NA LENOŠENÍ, VY MALÍ BLÁZNI!

Tahle generace... hmmm! Jsme nevděčná sebranka, že? Kdybyste nám ukázali vznášedlo, které mění barvy v závislosti na vaší náladě a ještě vyrábí jablkovou zmrzlinu, řekli bychom „Jasně, ale co ještě to umí?" Kdybyste nám před třemi lety řekli, že budeme stát před televizí a ovládat věci na obrazovce máváním rukou (nějak jako bychom byli napadeni rojem včel), nevěřili bychom vám. A poté se objevila *EyeToy Play*. Během několika minut jsme mávali rukama, seč nám síly stačily. Už máme za sebou několik EyeToy her v řadě a naše ruce jsou už trochu unavené... má nám vůbec třetí hra v originální sérii ještě co nabídnout?

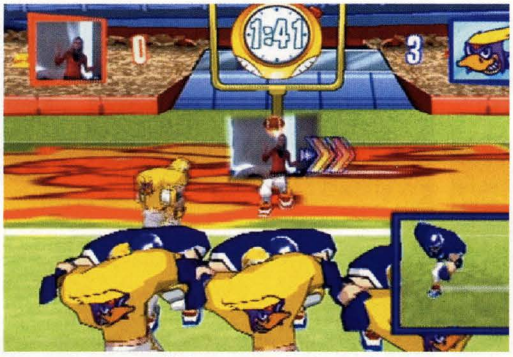
Hry jsou rozdělené na hudbu, sport a kategorii různé. Hudební hry, Maestro a DJ, jsou nicméně ty staré dobré hry typu 'tref-cíl-včas-v-rytmu hudby', které tady už jednou byly. V Be The Band hrajete na rozmanité hudební nástroje až do té doby, než si vy a vaše parta vytvoříte skupinu.

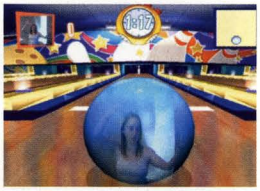
Sportovní hry vás zaměstnají běháním a skákáním ve variacích na volejbal a americký fotbal. Z bowlingové hry budete mít dobrý svěží dojem, ale nedá se to vůbec porovnávat se *Super Monkey Ball* a hrami se Sonicem na Sega Superstars, které daly míči ten správný dojem 3D rozměru. Favoritem v této kategorii jsou hry Boot Camp a Beauty Salon z kategorie různé - ne proto, že by v nich bylo něco obzvláště objevného, ale proto, že je v nich chytlavost a humor, které se snaží o něco méně zoufale zalíbit, než je tomu u ostatních her.

Co se týče nových a nápaditých zlepšení, které očekáváme od EyeToy her, ty tady prostě nejsou a to původní hra byla samozřejmě odlišná od všech ostatních. Play 2 obsahovala Cameo technologii, takže jste si mohli vytvořit 3D avatara z vaší vlastní hlavy. Hra taktéž obsahovala Spy Cameru, která vyfotografovala každého, kdo vstoupil do vašeho pokoje, a vytvořila hezký malý balíček videozpráv.

Jiní vývojáři, jako třeba Sega, posunuli EyeToy ještě dál využitím oblíbených postav a ještě více fantazii podněcující hratelností. Sama Sony se pokusila posunout do nových oblastí pomocí *EyeToy Antigrav*. Po tom všem vypadá poslední hra v originální Play sérii jako ošuntělý starý klobouk. Neradi bychom zněli nevděčně- ano, jasně, můžeme si zahrát bowling s deseti kuželkami na naší televizi a střihat vlasy imaginárním lidem, ale, no... co ještě to umí? ■

UŽ MÁME ZA SEBOU NĚKOLIK EYETOY HER A NAŠE RUCE JSOU UŽ TROCHU UNAVENÉ


Americký fotbal, to je zvláštní sport. V anglickém názvu to má nohu, ale k transportu míče používáte ruce. Sakra, ti Amíci jsou ale chytří. Tak či onak, je to jenom zmršená verze anglického rugby.



VERDIKT

GRAFIKA
Rozlišení kamery se zlepšilo, ale provedení začíná být otravné.

ZVUK
Hudba už nemůže znít víc ohraně a hlasy příšerně skřípou.

HRATELNOST
Je stejně nutkavá jako vždy, ale není na ní nic nového.

ŽIVOTNOST
Zábava, ale zdejší novinky vás přestanou bavit asi deset minut před koncem mejdanu.

NEBO ZKUSTE...

SINGSTAR PARTY
Další nepřekonatelná okrajová hra, kterou by žádný večírek neměl postrádat.
NERECENZOVÁNO

EYETOY PLAY 2
Nejlepší v sérii. Stojí to za to si ji nechat už jen kvůli příslušenství Spy Camera.
PLAY 6 **85%**

SHRNUTÍ

Problém s EyeToy hrami je ten, že od nich čekáme pořádnou porci inovace. Nechceme jenom zábavu, ale i něco nového a chytrého, co ;z nás vymáčkne výkřik 'juuuuuu!' Tady není nic nového je to jenom to staré známé mávání rukama, které se pro mnohé z nás stalo vánoční tradicí.

VERDIKT

70 PROCENT

THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS: OOGIE'S REVENGE

INFORMACE

VYDAVATEL: Buena Vista | **VÝROBCE:** Capcom
ŽÁNR: Akční | **INTERNET:** www.buenavistagames.com

1 hráč | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

Jde o vůbec první hru dle Nightmare Before Christmas.

Dějově je umístěna za film.

Filmová hudba a písně jsou úžasné.

PŘEDCHOZÍ ZKUŠENOSTI

Capcom snad ani není třeba představovat. Jde o matadora videoherního průmyslu, za nějž mluví dnes již kultovní série *Devil May Cry*, *Resident Evil*, *Onimusha*, *Maximo*, *Megaman* atd. Užití filmové licence je neobvyklé, leč vezmeme-li v potaz popularitu Nightmare Before Christmas v Japonsku, nejde zas o natolik nepochopitelný krok.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

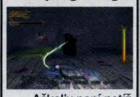
AUTOR
DIMITRIS SIANOS

KDYBY TAHLE HRA BYLA

RUSKOU POHÁDKOU, ŠLO BY O MRAZÍKA. Snad pouze s tím drobným rozdílem, že by hlavní roli ztvárnila vyzáblá Babuška Jaguška.

PRVNÍ ÚROVEŇ

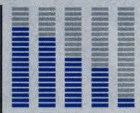
Hra ještě ani nezačala a už se vám tváří v tvář postaví sám velký Oogie Boogie.


Ačkoliv není potíž umlátit ho běžným způsobem...

... při pěveckém souboji lze zasadit zvláště drtivou ránu.

Stačí třikrát opakovat a je to.

HERNÍ ČAS



To je ale zmatek. Nádhera.

Sally byla opětovně unesena. Co na ní jenom Jack vidí, nechápeme.

Vizuální zpracování si nezadá se skutečnými loutkami.

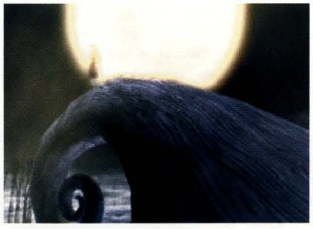
THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS: OOGIE'S REVENGE

KDOPAK BY SE KOSTRY SE BÁL...

Dávno předávno žila byla jedna pohádka, kterou znali jenom za sedmero horami a řekami. Nebyla to však jen tak ledasjaká pohádka, šlo o temně hororově laděný příběh plný umrlců, duchů a vampírů ze světa, jež jste možná někdy navštívili ve svých nočních můrách. Animovaný muzikál Tima Burtona Nightmare Before Christmas u nás bohužel nebyl nikdy oficiálně uveden, což je veliká škoda, neboť k jeho loutkovému stylu máme díky české animátorské tradici mistrů Trnky či Týrlové již od dětství velice blízko. Hrstka příznivců Nightmare Before Christmas (šikovnost naší mateřštiny dovoluje ještě poetičtější název Předvánoční můra) se tu sice nachází, nicméně s popularitou na západě anebo především v Japonsku se to nedá srovnávat. A jelikož se do kin právě chystá další Burtonův animovaný celovečerák Corpse Bride, rozhodli se nám v Capcomu připomenout vyprávění o králi města Halloween a jeho touze po vánočních svátcích formou akční videohry.

Hra je de facto pokračováním filmové story. Kosťěj Jack Skellington se vrací zpět do svého městečka, aby následně zjistil, že se Halloween Townu zmocnil jeho dávný rival Oogie Boogie. S tím se Jack pochopitelně nehodlá smířit a započne boj o to, kdo je ten pravý dýňáků král. Ku pomoci mu poslouží zbraň „Soul Robber" - zelený fujtajblík, jež dostal darem od oblastního šíleného vědátora. Jde o velice šikovný vynález, který až do konce hry nepustíte z ruky a prostřednictvím něhož vykosíte drtivou většinu svých nepřátel s elegancí anorektické primabaleríny. Postupem doby se vám zpřístupní i další arsenál: oheň sálající „Pumkin King" a „Santa Jack", v jehož kostýmu okolo sebe pohazujete začarované dárečky. Svým nápadem ovšem základní „Soul Robber" nic nepředčí. Ač má k dispozici pouhé dva druhy útoků, jejich vhodnou kombinací lze fujtajblíka změnit v bič, laso, palcát či v neposlední řadě ve vysavač pobitých duší. Bojový systém je tak i přes svou jednoduchost relativně variabilní.

Při hraní si několikrát nepříjemně uvědomíte, že ne nadarmo se Capcom proslavil sérií *Devil May Cry*. Tělesný


Pokud někdo nejde umlátit, musí být uzpíván k smrti.

Vyhopsat na tento strom není vinou kamery žádná legrace.

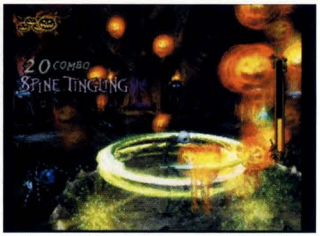
Rošťáci se vyskytují na prapodivném místě, ale protože jsou nám celkem sympatičtí, klidně jim to odpustíme.

POTĚŠILO NÁS
- Drtivou většinu postav namluvili filmoví přestavitelé.
- Temná atmosféra, černočerný humor.
- Nefalšovaný muzikál.

ZKLAMALO NÁS
- Občas dlouhé nahrávání.
- Zmatené zpracování mapy.
- Automatické zaměřování nepřátel.

Hlavní záporák má snadno zapamatovatelnou barvu, ale trochu se nám plete s Hulkem.

Pokaždé když se vám zadaří chvat, Jack vítězně zvolá: „I am the pumpkin king!"



Barevná změť na obrazovce se nám líbila, i když jsme z ní ne pokaždé vyvázli dobře.

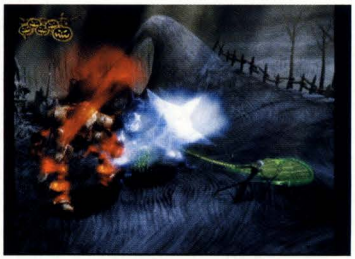
odér bělovlasého pobíječe démonů totiž z *Nightmare Before Christmas* čpí víc než žabí dech z oblíbené polévky Dr. Finkelsteina. Není to jen totožný grafický engine, celý herní model je prakticky do posledního prvku okopírován. Místo Danteho mečů tu máme fujtajblíka, namísto orbů sbíráme mince a líbil-li se vám v *DMC3* systém závěrečného známkování, přesně téhož se dočkáte i zde jen pod názvem „nightmare rank". Lze však tento podvůdek Capcomu zazlívat, pokud výsledný mix funguje opět na výbornou?

Příběh je rozdělen na 24 kapitol (plus pár tajných), přičemž se lze ke kterékoliv již dohrané vrátit a vylepšit si tak celkové skóre nebo nahrabat více penízků pro upgrady. Navzdory členění na kapitoly se děj odehrává na jediné obsáhlé mapě, což sice budí dojem celistvosti strašidelného království, avšak na druhou stranu s uplývajícím časem přibývá prostoru, kde se dá zabloudit. Nápovědná mapa vám v tomto ohledu naneštěstí příliš nepomůže, neboť je její výtvarné pojetí stejně avantgardní jako zbytek celé hry. Netřeba zdůrazňovat, že audiovizuální prezentace je úžasná a jakoby z oka vypadla své filmové předloze. Ani technicky nelze tvůrcům nic vyčíst, snad až na občasně nepřehledné záběry kamery.

To nejlepší jsme si nechali na konec a v případě *Nightmare Before Christmas* je to bezpochyby hudba. Již jsme zmínili, že původní film byl muzikál, a stejnou atmosféru se snažili navodit i herní vývojáři. Veškeré doprovodné skladby jsou převzaty z geniálního soundtracku Dannyho Elfmana. Samotné zpívání je dokonce nedílnou součástí herních pravidel, jelikož při soubojích s bossy je krom klasického bušení možno spustit pěveckou mezihru, při níž jako v rytmické akci uspějete pouze mačkáním správných tlačítek ve správný okamžik, pročež vítězství v takovémto klání rovná se zasazení extra silného, mnohdy fatálního úderu. Není nutno ani dodávat, nakolik jsou všechny písně chytlavé. Popěvek „This is Halloween!", který se rozezní prakticky při každém střetu s nepřáteli, nedostanete z hlavy pěkně dlouho a jste-li k tomu náchylní, brzy ho začnete skřeptčit společně s televizí.

Nightmare Before Christmas není revolučním titulem, ale to od něj nikdo ani neočekával. Jde o vkusně ztvárněnou akční hru, jež klade důraz zejména na věrnost své filmové předloze a v tom uspěla na jedničku. Nejste-li z těch, kterým se u nás tuto hororovou pohádku poštěstilo shlédnout, vyzkoušejte a uvidíte, jste-li snad přímo její fanda, neváhejte ani vteřinu. ■

PŘI HRANÍ SI NĚKOLIKRÁT UVĚDOMÍTE, ŽE NE NADARMO SE CAPCOM PROSLAVIL SÉRIÍ *DEVIL MAY CRY*.



VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Věrná temně bizarní předloze.

ZVUK
Geniální soundtrack ve všech směrech.

HRATELNOST
Postup v příběhu úspěšně odhání stereotyp.

ŽIVOTNOST
Možnost pilovat skóre a vyzobávat bonusy.

NEBO ZKUSTE...

JAK II: RENEGADE
Plošinovka, jež by měla být všem ostatním hrám, co se týče sběru předmětů, vzorem.
NERECENZOVÁNO

DEVIL MAY CRY 3
Král podobného akčního žánru, na který konkurence ještě dlouho nedosáhne.
PLAY 8 **92%**

SHRNUTÍ

Ačkoliv v podstatě nepřináší do žánru akčních her nic nového, jedná se o poctivý klon *Devil May Cry*. Díky podmanivé hudbě a zpěvům převzatým z filmu se vám zaryje do podvědomí a na dlouho nepustí. Nelze než s úlevou poznamenat, že filmové licence obvykle dopadají mnohem, mnohem hůř.

72 PROCENT

MAKAI KINGDOM: CHRONICLE OF THE SACRED TOME

INFORMACE

VYDAVATEL: Koei | **VÝROBCE:** Nippon Ichi
ŽÁNR: RPG | **INTERNET:** www.nisamerica.com/games/MK

1 hráč | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

- Na bojišti se poprvé objevují vozidla a budovy.
- Žádná další mřížka určující pohyb.
- Laharl a Etna z Disgaei tentokrát nejsou přístupní.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

AUTOR
NICK POWELL

KDYBY TAHLE HRA BYLA

SAMOLIBÝM ŠKLEBEM, ŠLO BY O VÝRAZ, JAKÝ SE OBJEVÍ NA OBLIČEJI PO VYLUŠTĚNÍ ZVLÁŠŤ TĚŽKÉHO SUDOKU ze stránek www.goobix.com. Protože to vypadá, jako byste právě dobyli celý svět, a přitom to nikoho vůbec nezajímá.

PRVNÍ ÚROVEŇ

Chlapíci s okovanou koulí na řetěze odvádějí uspokojivou práci...

...stejně jako velká vesmírná loď, která jim kouli může šlohnout.

Sebrat nepříteli budovu a získat její bonusy také potěší.

Jakmile získáte prvního medika, jako byste uprostřed džungle zaslechli vrtulník.

HERNÍ ČAS

min | hod | dny | týdny | měsíce

Nedokážeme vám říct, co se tady vlastně děje. Asi nějaký velký útok, nebo tak.

Získejte nepřátelskou budovu a s ní i bonusy. Bezva, asi jako squatting.

Overlord Zetta je kniha, a tak k plnění svých přání používá nohsledy. Divné.

MAKAI KINGDOM: CHRONICLE OF THE SACRED TOME

LUŠTÍTE SUDOKU?

Vezměte mřížku velikosti devět na devět políček (takovou, na jaké jste ve škole hráli piškvorky) a vyplňte každou řadu a sloupec čísly od jedné do devíti tak, aby se v žádné z linií číslice neopakovaly. Pro mnohé jde o hru s velmi japonsky znějícím názvem „sudoku". Pro ostatní to není nic jiného než odporná matematická mučírna.

Stejně jako sudoku má i *Makai Kingdom* nezpochybnitelně japonské jméno, a stejně jako sudoku je o správném vyvážení čísel. Kýženým cílem ovšem není mřížka plná číslic, ale bojiště vyčištěné od všech kreslených bestií, nestvůr a podobných „věcí". Pro mnohé je tahle hra posvátnou relikvií a my z PLAY se musíme přiznat, že patříme mezi konvertované.

Stejně jako v přímém předchůdci *Makai Kingdom* nazvaném *Phantom Brave* jednotky už nejsou omezené žádnou šachovnicí. Pohybují se zcela volně libovolným směrem, ovšem jen tak daleko, kolik jim umožňuje počet bodů pro jedno kolo. Přímým důsledkem je větší množství jednotek na bojišti a také větší zmatek: jsou to spíš čínské šachy než ty klasické, je to spíš rock 'n roll než country.

Jednotky vytváří antihrdina Overlord Zetta, který sám sebe popisuje jako „zatraceného parchanta". Je to postava přesně ve stylu Nippon Ichi, kteří se už dávno zamilovali do škodolibých démonů, mnohem víc než do obyčejných dobrodruhů. Zetta jednotky vyrábí z obyčejných předmětů - stromů, kamenů, zbraní. Jakmile si na tohle zvyknete, naučíte se stavět celé pluky z praštěných, nicméně smrtelně nebezpečných individuí: počínaje klasickými magickými siláckými bojovníky a kněžskými léčiteli až po exotičtější zlodějíčky se srandovními klepety a mediky s brokovnicemi jako vytrženými z vietnamské války. A pak tu samozřejmě máme Prinnies. I když vy byste možná řekli „Tentononcy".

Zmatenější součástí titulu *Disgaea*, jako třeba zdokonalování věcí pomocí toho, že do nich vstoupíte, byly ze hry odstraněny. Hloubku dodávají méně matoucí nápady, jako třeba bonusy dodávané za získané budovy nebo vozidla, která vnášejí na bojiště správné šílenství. Výsledek je pozitivní: méně soustředěného koumání, zato větší důraz na taktiku a lepší pocit z vyhrané bitvy. Není pochyb o tom, že radost z takových vítězství je pro mnohé stejně nesmyslná, jako závislost na sudoku. Ovšem pro ty, kteří si dokáží tuto radost vychutnat, je příslušnost k uzavřené partě fandů RPG taktiky jen vítaná. ■

STEJNĚ JAKO SUDOKU MÁ I *MAKAI KINGDOM* NEZPOCHYBNITELNĚ JAPONSKÉ JMÉNO

Je skvělé vytvořit si vlastní postavu: tohle je nás M.A.S.H, medik-veterán z Namu...

...a tohle je čarodějka Thatcherová. Je dobré mít někoho takového ve... ehm, na své straně.

Grafika není skvělá, ale svou práci odvede. Postavičky jsou většinou pěkné a dobře viditelné.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Ve srovnání s obrázky z PS3, které nás poslední dobou kazí, je tohle předpotopní.

ZVUK
Povedené zábavné, i když jen průměrně zahrané hlasy.

HRATELNOST
Asi zatím nejzábavnější taktické RPG od Nippon Ichi. Výborná sranda.

ŽIVOTNOST
Vyrobilo Nippon Ichi - je vám určitě jasné, že dotáhnout výkon k dokonalosti trvá měsíce.

NEBO ZKUSTE...

DISGEA: HOUR OF DARKNESS
Jestliže je *Makai Kingdom* našlehané latté, pak tohle je dvojité espresso.
PLAY 3 **90%**

PHANTOM BRAVE
Tohle je zase spíš cappuccino, ovšem bez sušenky i čokolády na chuť.
PLAY 7 **85%**

SHRNUTÍ

I když na grafice Nippon Ichi už dávno nic nevylepšili, pokud jde o taktiku v RPG, nikdo jim nemůže upřít neustálou snahu zdokonalovat systém. Pro příště máme několik typů: míň přátelských veselých démonů a rozsáhlejší dobrodružství. Pak půjde hodnocení přes devadesát.

90 PROCENT

XENOSAGA EPISODE II: JENSEITS VON GUT UND BÖSE

INFORMACE

VYDAVATEL: Sony | **VÝROBCE:** Monolith Software Namco
ŽÁNR: RPG | **INTERNET:** http://xenosaga2.namco.com

1 hráč | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

- Ke hře je přibalené filmové DVD se všemi videosekvencemi z prvního dílu, takže se můžete zorientovat v ději.
- Jenseits Von Gut Und Böse znamená Mezi dobrem a zlem.
- Postavy už nevypadají tak kresleně a hra rázem vypadá, jako by dospěla.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

AUTOR
KIRSTEN KEARNEY

KDYBY TAHLE HRA BYLA

JEDNOU ZE SESTER KYLIE MINOGUE, BYLA BY TO DANNI
Protože, upřímně, není ani náhodou tak atraktivní jako její starší sestra, ale stejně s vámi zamává.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

Ve videosekvencích z první hry se seznámíme s chytrou hrdinkou Shion.

KOS-MOS je mocnou zbraní, která je čistě náhodou celkem roztomilá.

Pod kontrolou budete mít také pár skvělých přerostlých robotů.

Jako vždy KOS-MOS zachraňuje situaci! Samá modrá světla a tak...

HERNÍ ČAS

Geniální vědkyně, hrdinka Shion, není v boji žádným nováčkem.

Co jsem vám říkal o tom běhání s nůžkami v ruce? Můžete někomu... au, no vidíte.

Futuristické prostředí je milou změnou oproti stovkám středověkých měst běžných v RPG.

XENOSAGA EPISODE II

EVROPA SI KONEČNĚ MŮŽE UŽÍT SÁGU V CELÉ JEJÍ VELKOLEPÉ MODROVLASÉ KRÁSE

Xenosaga je zatím poslední z velkých RPG sérií, které se opožděně dostávají na staříčký kontinent. Přesně ve stylu celebrity, kterou hra bezpochyby je, přichází na večírek pozdě a oblečená v něčem, co připomíná na několika místech svázanou šňůru na prádlo. Jenže člověk jí to nemůže mít za zlé, když je tak bombová.

Všichni milovníci žánru RPG už jistě cítí, jak se jim vnitřnosti příjemně rozklepávají při představě, že se jim do ruky dostane tahle klasika. Zvlášť když se vydání *Final Fantasy XII* vzdaluje jako poslední noční autobus v deštivou sobotní noc. První díl *Xenosagy* se pyšnil složitou a rozsáhlou dějovou linkou, komplexním a vzrušujícím systémem boje, skvělými animacemi a nezapomenutelnými postavami- především neuvěřitelně sexy MOMO a jemnou, ovšem smrtící KOS-MOS. Pro všechny byla *Xenosaga* jediným skutečným konkurentem obrovské, nablýskané a suverénně vládnoucí *Final Fantasy*. Pokračování rozhodně udržuje kvalitu originálu. Ale nepřichází k evropskému publiku už přeci jen příliš pozdě?

Pokud jde o hratelnost, nabízí *Xenosaga II* především složitý a hutný bojový systém, který mimo jiné obsahuje možnost řetězení útoků tak, abyste zasáhli soupeřovo nejslabší místo. Naučit se, jak využívat nastřádanou sílu postav, je sice složité, ale zábavné: třeba když postavám uschováte útok na později a pak vrhnete na nepřítele zdrcující dvojitý úder dvou hrdinů najednou. Bitvy jsou oproti jedničce výrazně vylepšené, ale směrování postav už bylo modernizováno snad až příliš. Nečekejme žádná velká kouzla s rozdělováním postupových bodů, na začátek se mohou všechny postavy učit stejné útoky, a tak se z pohledu bitvy příliš neliší.

Jinak hra dodržuje přesně to, co slibuje na obalu: jde o rozsáhlou ságu se složitým dějem a postavami, do jejichž charakteru jen postupně pronikáte. Všichni zbožňujeme tyhle pseudonáboženské operní zápletky, které nemohou chybět v žádném dobrém RPG. Bohužel my, ubozí Evropané, se kvůli dopravní zácpě dostáváme do divadla až o přestávce, a tak do děje vstupujeme uprostřed. Namco se to pokouší napravit tím, že nám dá do rukou pečlivý program: ke hře nacpalo všechny videosekvence z jedničky. PLAY je shlédnul všechny (uf) a můžeme vás ujistit, že hodiny krátkých sekvencí opravdu nedají dohromady dobrý animovaný film. *Xenosaga II* je velmi cenné pokračování plné kvalitních a složitých postav angažovaných ve výborných bitvách. Jenže je trochu nefér spoléhat na to, že jen kvůli tomu budou mít Evropané sílu naskočit do dávno rozjetého vlaku. I když je luxusní. ■

PŘESNĚ VE STYLU CELEBRITY PŘICHÁZÍ NA VEČÍREK POZDĚ A VE VELKÉM STYLU

KOS-MOS není člověk. Jde o děsně sexy bojového robota, který říká věci jako „jsem ráda, že mohu pomoci". Milujeme ji.

Hned na začátku hry se asi budete cítit trošku znevýhodněni. Obrovský růžový robot proti malým lidičkám. Trochu nefér!

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Grafika je stejně epická jako příběh a hru stojí zato koupit.

ZVUK
Podivná směr svěžích orchestrálek a otravných dungeonových melodií.

HRATELNOST
V srdci hry se skrývá propracovaný a podmanivý bojový systém.

ŽIVOTNOST
Můžete hrou prolétnout za 30 hodin, ale dalších 40 se skrývá ve vedlejších úkolech.

NEBO ZKUSTE...

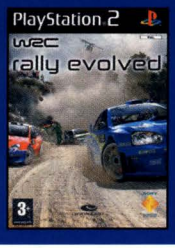
STAR OCEAN
Jedno z mála dalších RPG, která se zaměřují na futuristický vesmírný svět.
PLAY 7 79%

FINAL FANTASY X
Jestli žerete RPG a ještě jste ji nehráli, asi je s vámi něco v nepořádku.
NERECENZOVÁNO

SHRNUTÍ

Kdo si dovezl a zahrál první díl, ten bude jistě nadšením bez sebe, že mu pokračování dorazí přímo pod nos. Nám ostatním se může *Xenosaga II* zdát trochu divným místem, kde s příběhem začít, ale silný bojový systém stojí za ten chvilkový pocit dezorientace.

84 PROCENT



WRC: RALLY EVOLVED

INFORMACE

VYDAVATEL: Sony | **VÝROBCE:** Evolution Studios
ŽÁNR: Závody | **INTERNET:** www.evos.com

1-4 hráčů | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

- Oficiální aktuální jezdci.
- Oficiální aktuální týmy.
- Oficiální aktuální tratě, a to až do posledního kaméne! Ano!

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

AUTOR RYAN KING «

KDYBY TAHLE » HRA BYLA

ZÁVODNÍK RALLYE, BYL BY TO SEBASTIEN LOEB. Neustále vyhrává nažhaví motor, porazí protivníky, aniž by se musel nějak zvlášť snažit, zamumlá něco francouzsky směrem k zástupcům tisku a pak jde domů.

NEJLEPŠÍ OKAMZIKY

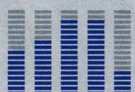
Tak tohle je první část trati na Novém Zélandu! Páni. Nádhera.

V tuhle chvíli si uvědomujeme, že všechny obrázky si jsou nějak podobné.

Je tedy velice těžké říct k nim něco opravdu zajímavého.

Tak si k nim řekněte něco zajímavého sami. A je to.

HERNÍ ČAS



Sebastien Loeb se chystá na další pětiminutovou bezchybnou jízdu, jeho spolujezdec zatím háže zamilované pohledy na hostesky.

Obraz je rozmazaný, protože jste vrazili do jiného vozu. Možná si říkáte, že ve skutečnosti to tak nevypadá, ale do kolika vozů jste ve skutečném životě už vrazili?

WRC: RALLY EVOLVED

NEZNÁTE NĚKDO NĚJAKÝ VTIP O RALLYE?

Napsat zajímavý úvod k recenzi na *WRC: Rally Evolved* je těžké. Svět humoru není moc pestrý, co se týče autíček pro rallye. No, jeden dobrý vtip vlastně existuje, ale je poměrně šovinistický a stejně si už nepamatujeme pointu. Samozřejmě, vždycky lze začít tím, co dané pokračování přináší sérii, ale tím bychom vyčerpali vatu, kterou si většinou šetříme pro třetí odstavec. No vážně nevíme, co říct. Tohle bude asi nejhorší úvod k recenzi všech dob. Omlouváme se.

A je to opravdu škoda, protože jak se ukazuje, *WRC: Rally Evolved* je naopak nejlepší simulátor rallye všech dob. Ha! Tak, tím bychom měli dokonalé propojení prvního a druhého odstavce, což by mohlo recenzi zachránit. A teď rychle ke hře. Řízení je naprosto vynikající - zachovává potřebnou rovnováhu mezi ovladatelností vozu a realistickým prožitkem z toho, jak vymetáte jeden rigol za druhým.

K dispozici máte spoustu nastavení obtížnosti, což je sice asi nejnudnější věta v dějinách herní žurnalistiky, ale díky tomu máte jistotu, že po vás hra nebude chtít víc, než na co vám schopnosti stačí. Můžete si například nastavit model poškození tak, aby váš vůz zvládl tvrdší nárazy než Jenna Jameson, nebo zapnout Ultra Hardcore Sadistickou obtížnost, kdy se motor zadře už jen při samotném pomyšlení na to, že byste mohli narazit do stromu.

Široká škála nastavení, ladění vozu i obtížnosti - to všechno dělá z *WRC: Rally Evolved* propracovanější titul, než je libovolný díl série *Colin McRae Rally.* Letošní novinky zahrnují mimo jiné „nebezpečná prostředí", což v řeči tiskových zpráv znamená takové záludnosti jako třeba občas padající kamení. Tu a tam musíte v každé rychlostní zkoušce čelit nečekaným událostem, před nimiž vás nikdo nevaruje, dokonce ani váš spolujezdec ne. Často budete mít pocit, že vás tato realističnost znevýhodňuje, protože zatímco ležíte v pangejtu zasypaní obřími šutráky, počítačem řízení protivníci si to kolem vás bez problémů prosvistí a ještě vám posměšně zamávají z okénka. Puristům se to ovšem bude líbit, protože to nádherně odráží nepředvídatelnost WRC a závody jsou pokaždé napínavé.

ODRÁŽÍ TO NEPŘEDVÍDATELNOST WRC A ZÁVODY JSOU POKAŽDÉ NAPÍNAVÉ

WRC: Rally Evolved není ve skutečnosti žádnou velkou evolucí a už vůbec ne revolucí, přesto si však zaslouží víc než jen otřepaný vtip „je to WRC 4.1". Je to to nejlepší rallye na trhu, je to úžasná zábava - a o to přece jde. Jo, a kdyby vás to náhodou zajímalo, tak ta pointa k onomu vtipu na rallye byla: „K čertu s tou dírou, ale co ta holka?" Ať se propadneme, jestli víme, co na tom mělo být tak vtipného. ■

Létající auto! Tohle by vozy rallye neměly dělat! Proto je také ten screenshot tak hezký!

Tu a tam se budete muset vyhýbat padajícím kamenům, které vypadají jako obří kuličky proti molům.

Ti pozornější z vás si jistě všimli, že tachometr umí anglicky. A říká: „Nooo."

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Docela pastva pro oči - plynulá grafika okořeněná hezkými detaily.

ZVUK
Spolujezdcovy komentáře a vrnění motoru vytvářejí důvěrně známou kulisu.

HRATELNOST
Naučit se to je snadné, zvládnout to je těžké.

ŽIVOTNOST
Online mód zvyšuje životnost sportu, který je sám o sobě překonáváním vlastních výkonů.

NEBO ZKUSTE...

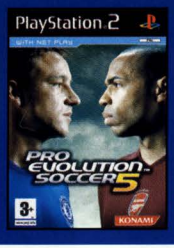
COLIN MCRAE RALLY 4
Jako rozmařilá žena. Zábavná, ale možná až příliš náročná.
NERECENZOVÁNO

WRC 4
Nekupujte si *WRC 4*, je tady přece *Rally Evolved*. Tak proč o tom vlastně mluvíme?
PLAY 5 64%

SHRNUTÍ

Díky oficiálním jezdcům, oficiálním týmu, oficiálním tratím a jménu, ve kterém není žádné číslo, působí *WRC: Rally Evolved* velice oficiálním dojmem. Zdá se, že konečně někdo sesadil *Colina McRae* z trůnu závodů rallye, protože dokonale kombinuje přístupnost s propracovaností.

88 PROCENT



PRO EVOLUTION SOCCER 5

INFORMACE

VYDAVATEL: Konami | **VÝROBCE:** Konami
ŽÁNR: Sportovní | **INTERNET:** www.konami.com

1-8 hráčů | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

- Úžasná rozmanitost herních situací.
- Vynikající a plynulý pohyb hráčů včetně animací.
- Opět jen průměrné licence.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

AUTOR MILAN JABLONSKÝ «

KDYBY TAHLE HRA BYLA

LÍSTKEM NA FOTBAL, BYLA BY TO ROČNÍ PERMANENTKA NA ARSENAL

Nejen proto, že se tam hraje špičkový fotbal, ale že vás to nikdy neomrzí a vyhodíte ji až tehdy, co dostanete permanentku na další rok.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

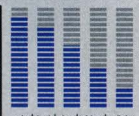
Každý okamžik v téhle hře je „nejlepší", věřte nám. Tohle je první příklad.

Každý okamžik v téhle hře je „nejlepší", věřte nám. Tohle je druhý příklad.

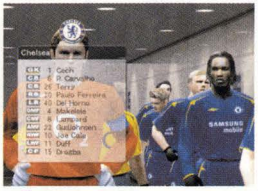
Každý okamžik v téhle hře je „nejlepší", věřte nám. Tohle je třetí příklad.

Každý okamžik v téhle hře je „nejlepší", věřte nám. Tohle je čtvrtý příklad.

HERNÍ ČAS



Takhle plný stadion byste u nás těžko hledali a na Spartě už vůbec ne.



Žádný učený z přípravky nevypadl a i Barcelona musí trénovat. A co platí pro záložníka Xavího, platí i pro vás!!!

Klasický popisek o zelené trávě by se sem hodil, ale raději už ne.

PRO EVOLUTION SOCCER 5

KRÁL FOTBALŮ ZŮSTÁVÁ NA TRŮNĚ, I KDYŽ JEN O POVĚSTNÝ CHLUP!

Jestliže měli v době *PES 3* Japončíci před EA Sport náskok několika dlouhých fotbalových kroků obra Kollera, dnes už je to jen o prsa slečny Damkové. *FIFA* se pomalu, ale jistě zlepšuje, od loňska šlape *Pro Evo* na paty, ale o tom, že by ho už letos odsunula z trůnu nejlepší fotbalové hry, si zase může nechat jenom zdát.

Loni se nám zdálo, jako by akčnost v *Pro Evo 4* získávala navrch a letos jsme tedy mile překvapeni - loňský neduh byl definitivně odstraněn. Pravda, je to za cenu určitého zpomalení hry, které nemusí každému vyhovovat: aby nedošlo k mýlce - velká přednost *Pro Evo*, plynulost kombinací, je svižná jako kdykoli předtím, jen tempo zápasu celkově trochu ubralo na síle.

Ono se to říká každý rok, ale každý rok to bývá taky pravda: v Konami hodně zapracovali na motion capturingu, pohyb hráčů je plynulejší, míč neposednější a problém s jeho zpracováním nemají jen Petrášové, Petroušové a podobní nekopové, ale i brilantnímu technikovi Ronaldinhovi to čas od času nesedne. V *PES 5* také stačí často jen proběhnout kolem soupeře, dýchnout na něj skrz zuby svěží vůni Halls a už se rozezpívá píšťalka rozhodčího. *PES 5* vám nedá nic zadarmo, o to větší je pak vaše hrdost na to, když je soupeř pokořen faulu - pokud zastavíte nedovoleným zákrokem hráče, který by postupoval sám na branku, červená karta vás nemine, i když jde třeba jen o strčení do protihráče nebo přidržení za dres.

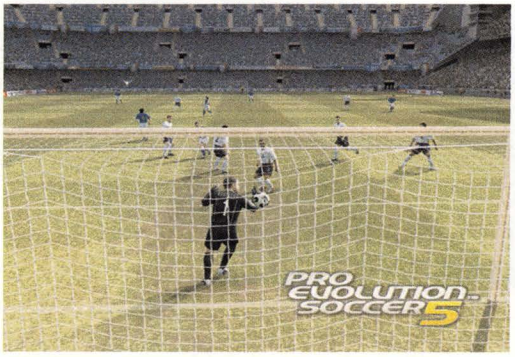
Žádná hra nemůže být bez chyb, ale zamrzí, že ty v *PES 5* nejsou nové a opakují se už několik sezón. Některé licence přibyly, ale celkově je to stále bída a přejmenovávat rok za rokem Kemara na Kollera už není zábava. Ale berme to jako fakt, na licencích kvalita fotbalové simulace nestojí. Horší je to s některými neustále se opakujícími chybami v hratelnosti: vhazování autů, občasné potíže s ovládáním, kdy AI nevyhodnotí dokonale vaši myšlenku, a podobně.

PRO EVO STÁLE LEPŠÍ, ZÁBAVNĚJŠÍ

vtipnou narážečkou nebo střelou, která zapadne přesně do kouta brány.

A reality show tím zdaleka nekončí. Jsou tu rozhodčím ponechané výhody po faulu, správně posuzované mrtvé ofsajdy, ponechání míče ve hře při mávaném postavení mimo hru, jestliže má druhý tým spolehlivě míč ve své moci. Rozhodčí velmi přesně rozlišuje povahu

Už na začátku bylo naznačeno, že kvalita obou nejlepších fotbalových simulací, *FIFA 06* a *PES 5*, se hodně přiblížila, a dokážeme dost dobře pochopit ty, kteří se rozhodnou pro dílko od EA - přesto není sporu o tom, že je *Pro Evo* stále lepší, zábavnější a hlavně fotbalovější sportovní hrou! ■



Bohužel jako tradičně nemáme licencované všechny týmy a dá rozum, že po českém se zas tolik nepídili. Kdo je Kemar, poznáte pouze podle věku a především výšky.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA

Vynikající, bezchybná, dokonalá. A romantická - to když hrajete na sněhu.

ZVUK

Skvělý, jako vždy. I komentář se trochu zlepšil, ale stále je to slabina hry.

HRATELNOST

Pár vylepšení tu je. K dokonalosti stále daleko, ale je to Fotbal s velkým F.

ŽIVOTNOST

Přece sami víte nejlépe jak dlouho vám Pro Evo vydrží! Letos to nebude jiné...

NEBO ZKUSTE...

PRO EVO 4

Hodnocení bylo vloni mnohem vyšší. Letošní díl není o nic horší, ale v kontextu konkurence musíme být tvrdší.

PLAY 5 96%

FIFA 06

Podařený fotbal pro ty, co nechtějí propracovanou hru, ale hned se bavit.

PLAY 12 79%

SHRNUTÍ

Nejfotbalovější ze všech fotbalových her. *FIFA* v posledních letech začíná *Pro Evu* jaksepatří dýchat na paty, ale pouze v jednotlivých atributech. Celkově prostě, ať se vám to líbí nebo ne, stále hrají lepší fotbal v Konami. Pokud snad chcete ještě lepší, pak už si budete muset koupit lístky na Arsenal...

90 PROCENT

PŘEDPLAŤTE SI JEDINÝ NEZÁVISLÝ PLAYSTATION 2

PŘEDPLAT

NESMÍTE MINOUT!

NECHTE SI DORUČIT NEZÁVISLÝ PLAYSTATION 2 MAGAZÍN PŘÍMO DO DOMU!

PRO PŘEDPLACENÍ NÁM ZAŠLETE VYPLNĚNÝ KUPÓN, E-MAILUJTE NA PŘEDPLATNÉ LUDEK@SEND.CZ NEBO VOLEJTE NA PŘEDPLATITELSKOU LINKU 225 985 225

ZAPLAŤTE POUHÝCH 850,- ZA 12 ČÍSEL!

PLAY VÁS INFORMUJE O VŠEM PODSTATNÉM ZE SVĚTA PLAYSTATION 2.

SLEVA PŘES 15%

TŘI FILMY* ZDARMA!

Každý předplatitel navíc získá k předplatnému tři DVD společně s časopisy.

* Nezaručujeme dodání zde zobrazených titulů.

PLAY JE NEJPRODÁVANĚJŠÍM NEZÁVISLÝM PS2 MAGAZÍNEM VE VELKÉ BRITÁNII. LOKALIZOVANÁ VERZE NAVÍC TĚŽÍ ZE ZKUŠENOSTÍ PROTŘELÉHO TÝMU ČESKÝCH HRÁČŮ. VÝSLEDKEM JE JEDINEČNÁ VOLBA PRO VŠECHNY HRÁČE, KTERÍ CHTĚJÍ DŮVĚRYHODNÉ A ZÁROVEŇ ZÁBAVNÉ RECENZE.

MAGAZÍN V ČESKÉ REPUBLICE

NÉ PLAY

FAX: 267 211 305 E-MAIL: LUDEK@SEND.CZ

ZAVOLEJTE NA PŘEDPLATITELSKOU LINKU

225 985 225

ANO, CHCI SE STÁT PŘEDPLATITELEM ČASOPISU PLAY!

☐ **PŘEDPLATNÉ NA 12 ČÍSEL - 850,- Kč**

☐ **PŘEDPLATNÉ NA 6 ČÍSEL - 450,- Kč**

012

Stačí tři jednoduché kroky...

1) Patřičnou sumu zaplaťte složenkou typu C na tuto adresu:
Předplatné PLAY, Send Předplatné, P.O.Box 141,
140 21 Praha 4, tel. 267 211 301-303 (p. Kadlec), ludek@send.cz.

2) Vyplňte kupon na této straně.

3) Kopie složenky (do zprávy pro příjemce napište první číslo, které si předplácíte) i kuponu zašlete též na příslušnou adresu.

ZPŮSOB PLACENÍ SLOŽENKOU
Složenkou typu C postupte patřičnou sumu na níže uvedenou adresu.

ŠEKEM
Vypsaný šek přiložte k tomuto formuláři.

Chcete-li platit jiným způsobem, nebo v případě jakýchkoliv speciálních požadavků (jiné trvání předplatného, placení fakturou apod.), kontaktujte prosím SEND Předplatné, P.O.BOX 141, 140 21, Praha 4 (telefon 225 985 225, send@send.cz)

titul _____

jméno _____

příjmení _____

adresa _____

PSČ _____

telefon _____

ADRESA NA ZASÍLÁNÍ
(vyplňovat jen v případě, že se liší od předchozí adresy, například pokud chcete koupit někomu předplatné jako dárek)

_____

_____

_____

Adresa pro předplatitele na Slovensku je Magnet Press Slovakia, Šustekova 8, PO Box 169, Bratislava 851 04, telefon 00421 2672 01931-33, e-mail: predplatne@press.sk.
Cena slovenského předplatného je 720 korun za 6 čísel. Bonus DVD filmů se bohužel na slovenské předplatitele nevztahuje.

TIPSTATION

Pět pečlivě vybraných stran ze specializovaného návodového magazínu TipStation. V každém jeho čísle najdete desítky návodů a stovky cheatů.

» 72 CHEATY
» 74 PES 5

AUTOR
LUKÁŠ KOLÍNSKÝ «

URBAN REIGN

Marshall Law
Splňte jednu misi ve Free módu
Paul Phoenix
Vyhrajte turnaj v Challenge módu
Challenge a Free mód
Dohrajte celou hru do konce.

NOVÉ CHEATY

MARVEL NEMESIS: RISE OF THE IMPERFECTS

Odemknutelné speciální karty
V options najeďte do cheat a zadejte
THEHAND - Elektra v plavkách
REIKO - Solara v plavkách
MONROE - Storm v plavkách
SAVAGELAND - komix Fantastické čtyřky
NZONE - komix Zítřejší lidé

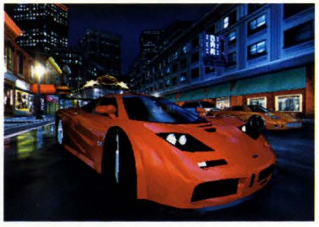
ULTIMATE SPIDER-MAN

Následující cheaty zadávejte při pauze v nastavení ovladače
Všechny komixy - ←, ←, →, ←, ↑, ←, ←, ↓.
Všechny charaktery - →, ↓, →, ↓, ←, ↑, ←, →.
Všechny pohledy - ↑, →, ↓, ←, ↓, ↑, →, ←.
Všechny koncepty - ↓, ↓, ↓, ↑, ↓, ↑, ←, ←.

THE SUFFERING: TIES THAT BIND

Následující cheaty zadávejte ve hře při držení L1+ R1+ ⊗

Všechny předměty a zbraně - ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, R2, ↓, ↓, ↓, R2, R2
Dplnění zdraví - ↓, ↓, ↓, R2, ↑, ↑, ↓, ↑, R2
Gonzo Gun - ←, R2, R2, R2, →, ←, →, ←, ↑, R2, R2, R2, ↓, ↑, ↓, ↑, R2
Doplnění munice - →, →, ↓, ↑, ←, →, ←, ←, R2
Výbava - ↓, →, ↑, ←, ↓, R2, ←, ←, →, →, R2, ↓, ↑, ←, →, R2
V limbu - ←, ←, R2, →, →, R2, ↑, ↑, R1, ↓, ↓, R2
Doplnění munice equiplé vrhací zbrani - ←, ←, ↑, ↓, →, ←, →, →, R1
Plná krev - ↓, ↑, ←, →
Plné flašky - →, →, ↑, ↑, R2, ←, →, R2, →, ↑, →, R2
Doplnění baterie - ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, R2
Insanity - →, →, →, R2, ←, ←, →, →, R2
Nesmrtelnost - ↓, ↑, ↓, ↑
Maximálně zlá reputace←, ↓, ←, ↓, ←, ↓, R2
Maximálně dobrá reputace - ↑, →, ↑, →, ↑, →, R2
Ubrání reputace - ←, ←, ↓, ↑
Molotovův koktejl - ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑
Přidání reputace - ↑, ↑, →, ↑
Projektor - ↑, R2, ←, R2, ↓, R2, →, R2
Brokovnice s municí - ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓
Výbušnina - →, →, →, ←, ←, ←
Sebevražda - ↓, ↓, ↓, ↓
Krev na nule - ↓, ↑, →, ←



CHEAT MĚSÍCE

TAITO ARCADE CLASSICS

Odemknutí dalších her

V úvodní obrazovce stiskněte L1, R1, R2, L2, SELECT a START

PSP CHEATY

ARCHER MACLEAN'S MERCURY

Odemčení všech úrovní

Vyberte hru pro dva hráče a podepište se jako HG?. Pak se vraťte do hlavního menu, najeďte do hry pro jednoho hráče a ve výběru světů podržte ←+→ a stiskněte SELECT. Všechny úrovně včetně bonusových se nyní otevřou

ATV OFFROAD FURY: BLAZIN' TRAILS

Cheaty zadávejte jako cheat v nastavení jména profilu.

$moneybags$ - přidání 1500 peněz

All Acces - odemknutí všeho

Billboards - odemknutí videoklipů

Duds - všechny podvozky

Dubs - všechny pneumatiky

DARKSTALKERS CHRONICLE: THE CHAOS TOWER

Marionette - při výběru postavy najeďte na ? a 7x stiskněte START a výběr potvrďte tlačítkem pro úder nebo kop.

Shadow - při výběru postavy najeďte na ? a 5x stiskněte START a výběr potvrďte tlačítkem pro úder nebo kop.

Oboro Bishamon - při výběru postavy najeďte na ? držte START a výběr potvrďte tlačítkem pro úder nebo kop.

Speciální menu

V hlavním menu najeďte označte Option, podržte ← a vyberte položku

MIDNIGHT CLUB

V hlavním menu vyberte Options a tam zadejte cheaty

roadtrip - odemčení všech měst (Arcade)

ontheroad - nezničitelnost

haveyouseenthisboy - motorky bez řidičů

getheadj - balónové hlavy (motorkáři)

getheadk - hlavy jako dýně (motorkáři)

getheadl - králičí uši (motorkáři)

getheadm - sněhuláčí hlavy (motorkáři)

getheadn - lebky místo hlav (motorkáři)

trythisathome - hořící hlavy (motorkáři)

TWISTED METAL: HEAD ON

Cheaty zadávejte přímo ve hře

Nesmrtelnost - →, ←, ↓, ↑, ←+→

Doplnění energie - držte ←+→ a stiskněte △, ⊗, ⊕, ⊙

Nekonečná munice - △, △, ↓, ↓, ←+→

Zbraně - ⊗, ⊗, ↑, ↑, ←+→

Megakanón - držte ←+→, stiskněte ⊗, △, ⊗, △

X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE

Z hlavního menu najeďte do Reviews a zadejte některý z kódů

Odemčení komixů - →, ←, ←, →, ↑, ↑, →, START

Odemčení všech filmů - ←, →, →, ←, ↓, ↓, ←, START

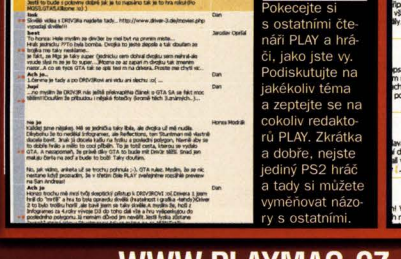
PLAY

POKUD NEJSTE NA WWW.PLAYMAG.CZ, PAK PŘICHÁZÍTE O TOHLE VŠECHNO:

ČLÁNKY: Vybrané články z časopisu se objevují i na internetu. Občas zde zveřejňujeme články s výrazným předstihem, někdy dokonce dojde i na články, které se do časopisu nedostanou. Najdete tu tedy exkluzivní obsah!

OBJEDNÁVKA: Chybí-li vám nějaké starší číslo PLAY nebo Tipstationu, zde si ho můžete jednoduše objednat pomocí pár kliknutí a zadání několika údajů. A co víc, za skvělé ceny a v slušné rychlosti. Doplňte si svou sbírku časopisů!

OBSAH: S týdenním předstihem se tu dozvíte, co přesně se v chystaném čísle PLAY dozvíte. Už dost napjatého čekání, tady vše najdete černé na bílém i s obrázkem obálky. A pak už stačí jen našetřit peníze a v pravý den vyrazit do trafiky.



DISKUZE: Pokecejte si s ostatními čtenáři PLAY a hráči, jako jste vy. Podiskutujte na jakékoliv téma a zeptejte se na cokoliv redaktorů PLAY. Zkrátka a dobře, nejste jediný PS2 hráč a tady si můžete vyměňovat názory s ostatními.

HLASOVÁNÍ: Právě na našem webu se můžete zapojit do hlasování na zajímavá téma a zjistit, jak jsou na tom se vkusem ostatní čtenáři? Jaká je vaše nejoblíbenější a nejočekávanější hra? A jak to vidí ostatní? Zjistíte jen na našem webu.

+ NĚCO NAVÍC Do budoucna chystáme na webu i několik dalších zajímavých služeb, mj. třeba i databázi všech her recenzovaných v časopisu s přehledným uvedením hodnocení. Už dost složitého hledání recenze, tady bude stačit zadat hru a hned víte, jaká je!

WWW.PLAYMAG.CZ - JSTE JEDNO KLIKNUTÍ OD HRÁČSKÉHO RÁJE!

STATION

ŘEKLI JSME...

Nejfotbalovější ze všech fotbalových her. *FIFA* v posledních letech začíná *Pro Evu* jaksepatří dýchat na paty, ale pouze v jednotlivých atributech. Celkově prostě ať se vám to líbí nebo ne stále hrají lepší fotbal v Konami. Pokud snad chcete ještě lepší, pak už si budete muset koupit lístky na Arsenal... **PLAY 12 - 90%**

AUTOR
DAVID DOVOLE «

Tyto rady se stanou neocenitelným pomocníkem pro trenéry, kteří se chtějí vyrovnat suverénnímu Mourinhovi a vždy dosáhnout vítězství.

PRO EVOLUTION SOCCER 5

RADY DO LIGY MISTRŮ

Uspět v Lize mistrů je nesnadné, a proto vám přinášíme několik užitečných tipů, jak toho dosáhnout.

PROBLÉMY SE ZRANĚNÍM

Nejjednodušším a celkem zřejmým způsobem, jak se během Ligy mistrů vyhnout zraněním, je okamžité vystřídání každého hráče, který se poraní. I když je po ošetření v pořádku a schopen nějaký čas pokračovat. Nikdy se nevyplatí riskovat vážnější problémy, ani když to znamená odvelet hvězdu týmu. Může se totiž stát, že hráč dokončí utkání, ale pak vypadne na tři až čtyři týdny. Takže jakmile někoho z hřiště odnesou, hned ho střídejte. Poslat ho zpět do hry je zbytečný hazard.

ZKUŠENOSTI

Dobrý trenér umí vychovávat mladé hráče. Jestliže vás v Lize mistrů čeká dlouhá série, vyplatí se starat o slibné mladíky a podporovat je ve vývoji. Nejlepší je stavět je do základní sestavy v zápasech proti slabším soupeřům a posazovat na lavičku v náročných zápasech. Když je rozhodnuto a máte vítězství (nebo prohru) jisté, můžete je nasadit, ať se otrkají. Když se vám v takové chvíli naskytne příležitost kopat penaltu, pošlete mladíka. O nic nejde a když se mu podaří skórovat, dostane hodně bodů zkušenosti.

HRÁČI

Na začátku módu Ligy mistrů vám hra nabídne, zda chcete začínat s klasickou sestavou zvoleného klubu, nebo jestli má PES tým náhodně sestavit. Pokud chcete rychle uspět, rozhodně si zvolte originální soupisku, žádnou poslepovanou. Budete mít lepší zahajovací sestavu, i hráče na lavičce. Navíc začíná mnoho klubů se spoustou hráčů, což vám dává možnost rozprodat přebytky, které by si stejně nikdy nezahrály, a koupit třeba jednoho dva lepší fotbalisty.

VELIKOST TÝMU

Hráči se v Lize mistrů unavují až absurdně rychle, takže nezbývá než se řídit stylem Jose Mourinha a zajistit si dostatek hráčů, kteří jsou schopni za sebe navzájem zaskakovat. Konkrétní složení týmu závisí na vaší oblíbené taktice, ale základní pravidlo jednoduše praví: na každou pozici mějte dva hráče. To vám umožní střídat a nechat odpočívat hráče, jakmile to potřebují, aniž byste museli posílat lidi na pozice, které jim nesedí. Vrazit všechny peníze do jedenácti dobrých hráčů je k ničemu. Potřebuje další hráče, kteří jsou schopní odehrát celý zápas, tak na to při sestavování týmu myslete.

SKLÁDÁNÍ TÝMU

Stejně jako profesionální manažeři musíte sledovat stav svých hráčů a nechávat je správně odpočívat. Sice máte na každou pozici náhradníka, ale rozhodně je v týmu jakási vysněná jedenáctka. A tu potřebujete v zápasech proti nejtěžším soupeřům. Takže sledujte stav hvězd a plánujte dostatečně dopředu, abyste na velké zápasy měli ideální sestavu k dispozici v téměř dokonalé síle a zdraví. Nenechávejte ale raději odpočívat celou základní partu najednou, posaďte vždy jen dva až tři hráče, abyste stále byli schopni dobře zahrát. Nezapomínejte také využívat střídání a stahovat chlapy, kteří už potí krev. Držet na place hvězdného útočníka jen kvůli hattricku? A nebude lepší ho stáhnout a nechat odpočinout, aby mohl udeřit i příště? Uvažujte o tom.

LEVNÝ NÁKUP

GK	Znoravkov
D	Helveg
D	Lustu
D	Van Buyten
D	Simunic
M	Balezzio
M	S Petrov
M	M Petrov
M	Popochski
F	E Mpenza
F	Mulo Mtongha

NEJLEPŠÍ MLADÍ HRÁČI

G	Knight
D	Vomme
D	Martin
D	Pecci
D	Pique
M	Micah Richards
M	Diego Capel
M	Cesc Fabregas
M	Anderson
F	Rooney
F	Babel

VYSNĚNÉ HVĚZDY

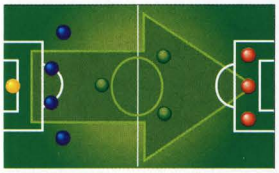
GK	Casillas
D	Nesta
D	Maldini
D	Cafu
D	Stam
M	Vieira
M	Ballack
M	Gerrard
M	Kaka
F	Henry
F	Ronaldinho

FORMACE

Během zápasu v Pro Evolution Soccer 5 hra často ustrne ve středu pole, kde se pohybuje spousta hráčů a přihrávky končí na soupeřových kopačkách jedna za druhou. Když se s tím chcete vypořádat, nezbývá než zvolit správnou formaci a roztáhnout hru víc do šířky. Pak se snad podaří najít nějaký volný prostor, který povede až ke gólové situaci. Představíme vám nejvýhodnější formace v boji proti počítači.

4-3-3 (a-4)

V této formaci jsou dva křídelní útočníci postaveni přímo proti soupeřovým bekům. Dává jim to příležitost dostat se po stranách za obrannou řadu. Tito dva hráči jsou pro úspěch naprosto klíčoví a proto se ujistěte, že na tyto pozice nastoupí fotbalisté rychlí a s vysokým hodnocením obcházení (crossing). Pokud budou navíc umět dobře střílet, jo to vítané plus, protože se mohou někdy natlačit do středu a dostat se k palbě. Dalším důležitým hráčem je střední záložník, který potřebuje velkou výdrž (je na něj velký tlak) a hlavně výbornou schopnost přihrávat, protože musí přesně nakopávat míče do prostoru mezi přední a zadní obránce, kam si nabíhají křídla.

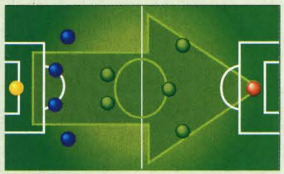


4-4-2 (c-6)

Stará dobrá klasika, asi nejvyrovnanější formace, kterou fotbalová strategie zná. Nemusí však být vždy tou nejvýhodnější, těžko se roztahuje do stran a záložníci se někdy na svých místech pletou - je jich tam moc. V takovém případě je nejlepší posílat míč rychle dopředu a doufat v dobře sehranou dvojici útočníků. Zkombinovat velkého silného s menším rychlým, který bude šikovně podávat míče, se zdá jako dobrá taktika. Potřebujete taky dva rychlé postranní záložníky, kteří budou kmitat podél lajny tam a zpátky. Středoví záložníci zase musejí být zkušení, protože mohou občas zůstat ve středu osamocení a musejí si s tím poradit.

3-4-3 (c-3)

Teď se budeme bavit o gólech. Tahle formace je ideální pro nasazování nadějných chlapců, jako je třeba Kevin Keegans. Nejspíš se dostanete do spousty šancí, ale musíte počítat s tím, že soupeř na tom bude podobně. Všichni tři obránci musejí být silní a velmi rychlí, za sebou musejí mít špičkového brankáře - ten si totiž hodně a náročně zachytá. Středová čtyřka musí zůstávat vyrovnaná v radě, aby zaplnila prostor. Také se nesmí moc vysouvat, aby byla připravená pomoc vzadu. Šikovní přihrávači se také hodí, nejlepším postupem v této formaci jsou totiž dlouhé míče na křídelní útočníky. Ti na sebe natahují obránce a pokoušejí se prostrčit míč střednímu útočníkovi do vyložené šance.



4-5-1 (b-2)

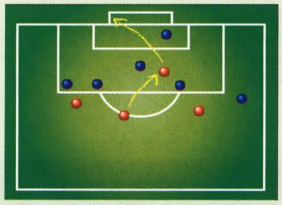
Nejde nezbytně o tak pasivní formaci, jak by se mohlo na první pohled zdát. Postranní záložníci mají spoustu místa něco vymýšlet. Zároveň je výborně zajištěná obrana, protože tři střední záložníci pomohou zastavovat míče mířící na soupeřovy útočníky. Nejlepší složení zálohy: dva útoční hráči na strany, dva obranné typy na střed, přímo před obránce. Zbylý záložník je trochu přesunutý a funguje jako špilmachr, který vymýšlí přihrávky na útočníka a rychlé záložníky na stranách. Útočník musí být silný a schopný podržet míč, aby se k němu stačili v útoku přidat křídelní záložníci.

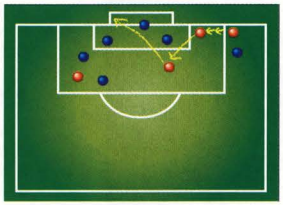
GÓLY

Samozřejmě nezáleží na tom, jak dobré máte hráče nebo rozestavení, jediné, co se počítá, jsou míče v síti za zády soupeřova brankáře. Jistě vás potěší, že pro vás máme pár tipů, jak na to.

DIAGONÁLNÍ ÚNIK

Tenhle gól závisí na tom, jestli se vám podaří zmást brankáře a poslat mu míč do protisměru. V této verzi PES už není snadné gólmana obejít, musíte spoléhat na střelbu. Musíte na to takhle: běžte šikmo k bráně a střelu v poslední chvíli stáhněte na druhou stranu, než kam se pohybujete vy a s vámi brankář. Nebude schopen po míči skočit a ten si snad najde cestu do sítě k tyčce. Krása.



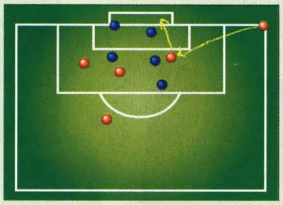


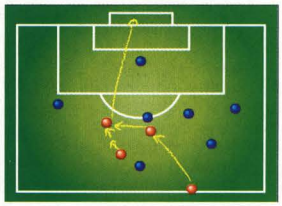
STAHOVAČKA

Chcete-li skórovat tímhle způsobem, potřebujete rychlé křídlo, které zatáhne míč ze strany do středu. To k němu přitáhne obránce, takže se musí rozhlížet a včas přihrát útočníkovi, který bude mít ve vápně chvilku času na střelu. POZOR, musíte střílet hned z první, jinak se obránce rychle přeskupí a zastoupí vám cestu, takže už si neškrtnete.

GÓL Z ROHU

Stará klasika, která je dodnes velmi oblíbeným způsobem, jak dát relativně snadný gól. Zkuste z gólu poslat míč k bližší tyči a točit ho směrem od brány. Většinou se k němu dostanou obránci a odpálí ho pryč z velkého vápna. Ale zhruba jednou ze tří pokusů se míč dostane k útočníkovi, který ho pak často tvrdě napálí hlavou rovnou do brány.



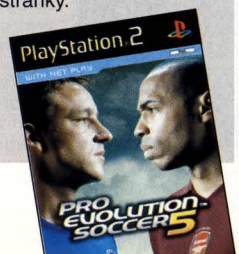


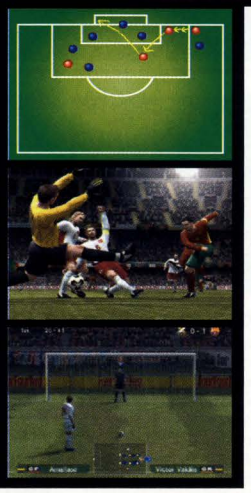
ULEJVKA

Tahle gólová finta závisí na rychlosti, abyste nachytali brankáře na švestkách a vyhnuli se obráncům. Je třeba spěchat, jinak vám vezmou míč nebo vás vytěsní. Střední útočník na hraně velkého vápna lehce posune míč na nabíhajícího záložníka, který z první pálí do vinglu branky. Pak je spousta času na neustálé zpomalené opakování a velké oslavy, dokud vás soupeř nepřetáhne rohovým praporkem.

SOUTĚŽ PRO EVOLUTION SOCCER 5

Nebojíme se to říct - *Pro Evolution Soccer 5* vylepšuje něco, co je už samo o sobě téměř dokonalé. S novými licencovanými týmy, novými charakteristickými pohyby, výrazně vylepšenou Ligou mistrů a proměnlivým počasím se *PES 5* přibližuje k realitě tak, jak se to konzolovému fotbalu ještě nikdy nepodařilo. Chcete ho? Tak do toho...
Tentokrát jsme na vás byli extrémně hodní a máme nachystáno deset kusů originální hry plus pět klíčenek s motivem hry a navrch ještě pět fotbalových míčů. Odpovědi posílejte do 15. prosince ve formě SMS na telefon 900 09 06 a to ve tvaru „PLAY PES 1X 2X 3X" (kde písmeno X nahraďte u čísla každé ze tří otázek písmenem správné odpovědi, tedy buď A, B nebo C). Cena SMS je 6 korun - další podmínky najdete na jiném místě této dvojstránky.





SOUTĚŽNÍ OTÁZKY:

1. JAK SE JMENUJE VÝROBCE HRY?
A. Konami
B. Mokani
C. Nomika

2. O KTERÝ SPORT VE HŘE JDE?
A. futsal
B. florbal
C. fotbal

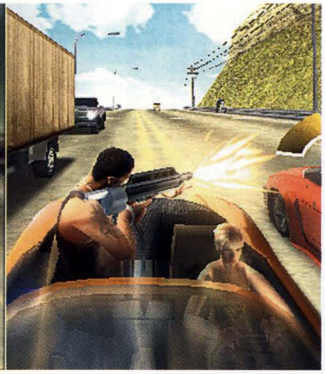
3. KTERÝ HRÁČ JE NA OBALU HRY?
A. Wayne Rooney
B. Thierry Henry
C. Milan Baroš

PODMÍNKY ÚČASTI V SOUTĚŽI
SMS službu zajišťuje společnost GoNet (*www.sms.cz*), cena odchozí SMS zprávy je 6 Kč včetně DPH. Uzávěrka všech soutěží je 15. prosince 2005 - po tomto datu budou vylosováni výherci, kteří budou kontaktováni na telefonním čísle, ze kterého SMS zaslali. Z jednoho mobilního telefonu může být zasláno do každé ze tří soutěží až deset SMS, z jednoho čísla však nelze vyhrát v každé ze tří soutěží více než jednu cenu.

SOUTĚŽ 187 RIDE OR DIE

Pokud jste četli recenzi v minulém čísle, víte už nejspíš, že v téhle hře jde o auta. Jezdíte po gangsterském ráji, vychutnáváte si prostředí kolem vás a přemýšlíte, co byste podnikli dalšího. Jestli vás přitahuje prostředí rapperských videoklipů, budete v téhle hře jako doma. Zapojte se do naší soutěže a můžete vyhrát nejen tři kousky originální hry, ale i pět triček, pět čepic a pět klíčenek.

Odpovědi na obligátní tři otázky zašlete na mobilní telefon 900 09 06, a to ve tvaru „PLAY 187 1X 2X 3X", kde písmeno X nahraďte u čísla každé ze tří otázek písmenem správné odpovědi, tedy buď A, B nebo C. Cena SMS je 6 korun a uzávěrka je 15. prosince 2005 - další podmínky najdete v rámečku na vedlejší dvojstránce.



1. OČ JDE VE HŘE PŘEDEVŠÍM?

A. o peníze a drogy
B. o auta a zbraně
C. o mír a lásku

2. DO JAKÉHO ŽÁNRU HRA SPADÁ?

A. akční
B. RPG
C. logický

3. CO VE HŘE NENAJDETE?

A. jízdu autem
B. pěstování bonsají
C. gangstery

SOUTĚŽ ULTIMATE SPIDER-MAN

O Spider-Manovi už v našem časopise bylo popsáno spousta stran, takže hrdinu jistě znáte dokonale. Titul *Ultimate Spider-Man* jsme recenzovali dokonce v tomto čísle a nevedl si špatně. Pokud nám ale přesto nevěříte a raději si všechno vyzkoušíte na vlastní kůži, pusťte se do další naší soutěže.

Deset vylosovaných čtenářů vyhraje originální hru - musí ovšem správně odpovědět na tři otázky a odpovědi odeslat do 15. prosince 2005 v podobě SMS na telefon 900 09 06 a to ve tvaru „PLAY SPI 1X 2X 3X", kde písmeno X nahraďte u čísla každé ze tří otázek písmenem správné odpovědi, tedy buď A, B nebo C. Cena SMS je 6 korun - další podmínky najdete na jiném místě této dvojstránky.

1. KDO JE VE HŘE VAŠÍM ÚHLAVNÍM PROTIVNÍKEM?

A. Venom
B. Octopus
C. Barbánek

2. JAKÉ JE CIVILNÍ JMÉNO SPIDER-MANA?

A. John Doe
B. Peter Parker
C. Peter Becker

3. JAKÉ HODNOCENÍ OD NÁS HRA DOSTALA?

A. 72 procent
B. 82 procent
C. 67 procent

ŘEKLI JSTE SI O TO...

ZAJÍMÁ VÁS NĚCO? ZAVALTE NÁS SVÝMI ŽÁDOSTMI A OTÁZKAMI A MY VÁM DOKÁŽEME, JAK SKVĚLÍ JSME NOVINÁŘI! NEBO TO ALESPOŇ ZKUSÍME...

Napište svou žádost a my zařídíme zbytek!

PLAY
EuroMedia Publishing
Volarská 301/13
Praha 4 - Kunratice
148 00
redakce@playmag.cz

ČTENÁŘ — ŘEKLI JSTE SI O TO

PETR JAKOUBEK PŘES E-MAIL

Posledních pár měsíců jsem si hodně ujížděl na *Super Monkey Ball Deluxe*. Nakonec se mi podařilo hru (i přes neuvěřitelnou obtížnost) dohrát a teď nezbývá, než se bavit arkádovými režimy. Nevíte něco o případném pokračování?

JMÉNO HRY

SPINOUT

Deluxe pro PS2 je v podstatě kolekcí prvního a druhého dílu na GameCube, kde byla hra poprvé. O třetím dílu se zatím jen spekuluje, opět však zatím jen v souvislosti s konzolí GameCube. Mohla by tě ale zaujmout hra *Spinout*, což je závodní hra právě ve stylu *Monkey Ball*. Zatím o ní příliš mnoho informací nevíme (nemá ani vydavatele), ale obrázky vypadají slibně.

ČTENÁŘ — ŘEKLI JSTE SI O TO

ZIMZEE PŘES E-MAIL

Fandím Sonicovi a zajímalo by mne, jaké nové hry se na PlayStation ještě dočkáme? Přál bych si nějakou tradiční plošinovou, jako byly klasické první díly pro Mega Drive.

JMÉNO HRY

SONIC

Příští rok zhruba v únoru vyjde na PS2 hra *Sonic Riders*, půjde však o hru závodní. Mnohem více by tě mohl zajímat chystaný plošinovkový Sonic, který Sega připravuje pro PS3! Obrázky vypadají úchvatně a cílem autorů je vytvořit podobně rychlou hru, jako v případě prvních dílů. Takže samé dobré zprávy, nebo ne? Snad jen, že si budeme muset počkat...

ČTENÁŘ — ŘEKLI JSTE SI O TO

JIRKA PŘES E-MAIL

Nesmějte se mi, ale přiznávám upřímně, že se mi *Enter the Matrix* vcelku líbil. Nyní jsem se dočetl, že se chystá pokračování, mohli byste o něm prosím něco napsat? Jsem velkým fanouškem filmové trilogie.

JMÉNO HRY

MATRIX: PATH OF NEO

Path of Neo se nám do tohoto čísla bohužel nevešel, vyjde však každou chvíli, pravděpodobně ještě v listopadu. A měl by tě potěšit, protože sleduje příběh celé filmové trilogie a najdeš tam spoustu bonusů a záběrů z filmů. Měli jsme tu možnosti si zahrát preview verzi a jeví se jako mnohem lepší než *Enter the Matrix* (dobrá zpráva pro tebe) - nepotěšila nás ale kamera a trochu složité ovládání. A vlastně i ten bullet time je už ve hrách trochu provařený. Ale nepředbíhejme, může to dopadnout skvěle...

DOPISY

DEJTE NÁM VĚDĚT, ŽE TAM JSTE! POKUD VÁŠ DOPIS OTISKNEME, VYHRAJETE HRU! JE TO SNADNÉ!

PŘENOSNÝ PROBLÉM

Mám vcelku velký problém - chci si před Vánoci koupit přenosnou konzoli a nemohu se rozhodnout mezi PSP a Nintendo DS. Vlastním sice PlayStation 2 a hraní mě hodně baví, ale zároveň jsem měl půjčené DS a musím říct, že mě ta doteková obrazovka hodně bavila. Jsem vaším pravidelným čtenářem a v posledním čísle jsem si přečet recenze nových PSP her, které mě tedy rozhodně nepřesvědčily. Poraďte mi, co si vybrat?

HAVLÍK, PŘES E-MAIL

Jsme časopis o PlayStation, takže je na první pohled jasné, co ti odpovíme. Ve skutečnosti to ale tak jednoduché není. Nintendo DS je skutečně zajímavý produkt, jehož inovativní pojetí skrývá hodně zábavy. Navíc máš pravdu v tom, že zatím PSP hrami moc nepřesvědčila a na DS existuje řada špičkových titulů. Je ale otázkou, zda nejde jen o počáteční boom a zda Nintendo dokáže podobně inovativní tituly chrlit i nadále. U PSP se navíc konečně začínají kvalitní hry objevovat (*Burnout, GTA, Pursuit Force*...) a domníváme se, že je z dlouhodobého hlediska lepší investicí. Už kvůli jeho všestrannosti.

NAPOSLEDY

Dobrý den, opakovat, že jsem pravidelným čtenářem Playe, by bylo zbytečné, a tak rovnou k věci. Možná si mě ještě pamatujete za můj názor na *San Andreas* (ať už v dobrém či špatném), ale každopádně teď budu chválit. V Prestu jsem si koupil hru *God of War* a jsem maximálně spokojený. Nejen díky skvělé grafice a kombům, ale i hádankám a velmi těžkému závěrečnému souboji s Areem (hlavně na God mode).V Playi jste na tuto hru měli importovanou recenzi s podle mě slabými 92. Znamená to, že s tím souhlasíte? Nebo byste ještě přidali? A poslední otázka, dali byste nějaké hře 100 procent nebo dáte maximálně 98 s tím, že může vyjít další pokračování?

TOM, PŘES E-MAIL

Moment, neříkal jsi, že nás budeš chválit? Ale vážně - za hodnocením *God of War* si stojíme, je to vynikající hra a 92% rozhodně není slabá známka. Co se týče bájné stovky, teoreticky to možné je, ale nedokážeme si zatím představit, že by toho nějaká hra mohla dosáhnout. To by musel být opravdový fičák! Jinak ale tvoje úvaha stojí za hlubší zamyšlení - představ si, že vyjde deset dílů jedné hry. První dostane 92%, všechny další jsou vždy o kousek lepší. Znamená to, že desátý musí dostat 101%? Jak už jsme několikrát naznačili, hodnocení je nejen subjektivní, ale zejména v čase proměnlivé. To, že nějaká hra před několika lety dostala 92%, neznamená, že je stejně dobrá i dnes a že každá lepší hra musí dostat alespoň o procento více. Pak bychom opravdu u každé hry museli dlouhé hodiny studovat všechny naše verdikty a ujišťovat se, že jsme se náhodou v rovině „lepší/horší" někde nesekli. Tohle je poslední dopis věnovaný tomuto tématu, věříme, že jsme vám naše metody (a ne, rozhodně si nemyslíme, že jsme neomylní) dostatečně osvětlili.

MOC PSP?

Zdravím redakci, fandím vám. Připomínám, že jsem majitelem úžasné konzolky PS2 a mám následující připomínky.
1) Poslední číslo a 20 stran PSP? Ledaže byste oželeli recenze těch s....k pod 70%...
2) Potřebovali byste asi trochu vystřízlivět. HDTV? U nás? Za pár let? Levnější? Belgická TV zavedla vysílání HDTV jedním kanálem a to tuším jen na omezenou dobu. I ve vyspělé Evropě se stále vysílá v normě PAL a digitálně, u nás dokonce ještě analogově. Uvažuje se prý o zavedení širokoúhlého vysílání 16:9, ale zatím na to údajně finance z TV poplatků nestačí. Tak proč by se měla HDTV objevit v nabídce maloobchodů? Vypadá to, že podpora této platformy u nás není a pravděpodobně asi ani nebude. A jestli ano, tak za cenu plazmy. A že to PS3 podporuje? To zas takové terno není a málokoho tohle specifikum bude zajímat. Proberte se a pište reálně a pravdivě, prosím.

DALIBOY, PŘES E-MAIL

1) Domníváme se, že si premiéra PSP zasloužila adekvátní rozsah a považovali jsme za důležité sdělit čtenářům náš názor na kvalitu prvních her. V tomto čísle má PSP sekce o poznání menší část (navíc je věnovaná dvěma bezpochyby klíčovým tématům - *GTA* a *Advent Children*), také proto, že se blíží Vánoce a s nimi množství skvělých her na PS2. V minulém čísle věru nebylo moc o čem psát.
2) Nerozpylovali jsme se nad tím, že se budeme moci za dva roky koukat na HDTV verzi seriálů typu Rodinná pouta. Tak to určitě nebude a máš naprostou pravdu, že jsme v tomto směru v České republice několik let za Evropou, která je zároveň v rozšíření HDTV několik dalších let za Severní Amerikou. Pointou je, že standard HDTV bude podporovat stále více televizorů, které budou za stále dostupnější cenu - jen si srovnej cenu plazmového televizoru před třemi lety a dnes. Kde bereš tu jistotu, že nebude za další tři roky opět podstatně levnější? A pokud jde o terno... Známe řadu hráčů, kteří vlastní HDTV televizor už nyní a koneckonců i několik PS2 her podporuje jisté HDTV formáty (viz www.hdgames.net). A každý, kdo viděl běžet *Gran Turismo 4* v 1080i, ví, že to JE terno!

KRÁTKÝ PŘÍBĚH

Ahoj PLAY, kupuji vás od čísla 4 a časopis je fakt SUPER! Chtěl jsem vám napsat můj „krátký" příběh o mně a mé PS2. Celé to začalo 24.července v roce 2004, když jsem seděl celý rozzuřený u PC (na PC jsem hrál celkem 6 let) a řekl si DOST. Pak přišel spásný nápad jménem PS2 a o Vánocích jsem pod stromečkem našel PStwo. Teprve pak začala skutečná pařba! Od té doby mě PS2 (a také samozřejmě vy) dokázala přesvědčit, že to je to nejlepší, co vůbec může být! Jenom díky PS2 jsem si zapařil pecky jako *God of War*, *Metal Gear Solid 3*, *Killzone*, *Gran Turismo 4*, *Tekken 5*, *Prince of Persia* a další. A to má ještě vyjít *Resident Evil 4*, *Katamari Damaci*, *Okami* a další hry, kterých se nemůžu dočkat. To je vše, díky a dělejte svou práci tak dobře jako dosud.

JAN HAZUKA, PŘES E-MAIL

Marná sláva, PlayStation je PlayStation! Vcelku ti závidíme, že jsi ji objevil až teprve o loňských Vánocích. Proč? Jsi nedotčen staršími úžasnými hrami jako je *Ico*, *Kingdom Hearts*, *Final Fantasy X*, první díly *Jak & Daxter* a *Ratchet & Clank* a řada dalších. Být tebou, tak se k nim vrátíme a nedbáme, že jsou třeba několik let staré!

SEX JE ŠPATNÝ

Zajímalo by mě, jak je možné, že má Rockstar takové oplétačky ohledně *San Andreas*, když má hra oficiální věkové omezení 18 let. Pak je přeci vina na prodejcích, kteří hru mladistvým hráčům prodali, popřípadě na rodičích, kteří jí svým dětem koupili. Nebo se pletu? Když se může prodávat od 18 let porno, proč takový humbuk kolem sexuální scény v *San Andreas*?

JANÝS, PŘES E-MAIL

Máš pochopitelně pravdu. Potíž je v tom, že je systém věkového omezení v Severní Americe trochu odlišný. *San Andreas* původně získalo označení „17", což znamená, že může mít násilný obsah, ale nesmí obsahovat žádný sex (poněkud podivné, ale budiž, pravidla jsou pravidla). Nyní byla rekvalifikovaná a ohodnocena značkou „18", a to přesto, že sexuální obsah (který má daleko k pornu) může být zpřístupněn pouze záměrnou úpravou hry.

NA PLNÝ PLYN

Právě jsem dokončil *Medal of Honor: European Assault* se zlatými medailemi během dvou týdnů a musím říct, že se mi hry zdají stále lehčí! Pamatuji si, jak jsem zuřil u svého starého Spectra, kde jsem nebyl schopen postoupit do dalšího levelu v *Ikari Warriors*, nebo když mě Shao Khan na poslední kredit dostal v *Mortal Kombatu II*. Byly to mnohem těžší hry a z dokončení měl tehdy člověk o to lepší pocit. *MOH* je pravý opak a mám pocit, že jsem za svoje peníze nedostal adekvátní zábavu. Co si o tom myslíte vy?

DAVID CHADRABA, PŘÍBRAM

Pokud hraješ hry tak dlouho, jak píšeš, není divu, že máš tak dobré schopnosti a že jsi schopen každou hru dohrát velmi rychle. Průměrný hráč dnes ale nezvládá totéž co ty a na to berou výrobci her ohled. Na druhou stranu existuje řada her určených pro hardcore pařany, jako jsi ty, a co do obtížnosti tě uspokojí - jen si zkus zahrát třeba *Devil May Cry 3* a pak nám napiš o tom, jak jsou hry lehčí a lehčí. Pche!

KONTAKT

PLAY
EuroMedia Publishing
Volarská 301/13
Praha 4 - Kunratice
148 00
redakce@playmag.cz

KAŽDÝ DOPIS

Presto-CS COMPUTER

Každý dopis, který otiskneme na této stránce (a vůbec nevylučujeme rozšíření prostoru o další stránku), bude oceněn hrou, kterou nám věnovali naši kámoši v Presto CS. Takže pište. Nejde vůbec o to, zda nás pochválíte nebo zkritizujete - jde hlavně o to, aby měl dopis hlavu a patu, byl vtipný nebo čtivý a především byl potenciálně zajímavý i pro ostatní čtenáře. Tak do toho...

1988

FILMY ROKU

Akira, Cesta do Ameriky, Dvojčata, Kamarád do deště, Koktejl, Kopytem sem kopytem tam, Krvavý sport, Krokodýl Dundee 2, Mladé pušky, Pan Tau, Pražská pětka, Rain Man, Rambo 3, Smrtonosná past

PÍSNĚ ROKU

Chains Of Love (Erasure), I Should Be So Lucky (Kylie Minogue), Man in the Mirror (Michael Jackson), Never Gona Give You Up (Rick Astley), One More Try (George Michael), Sweet Child of Mine (Guns N Roses),

LASER SQUAD

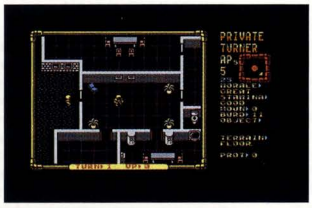
ZAKLADATEL NOVÉHO ŽÁNRU

Na konci osmdesátých let byly do určité míry všechny hry stále stejné. Postavené na získávání vysokého skóre, šlo v nich většinou o střílení, sbírání či nějakou jinou víceméně primitivní činnost. Změnil to až Julian Gollop, který tehdy pro ZX Spectrum nadesignoval právě *Laser Squad*. Autor se sice zejména v grafickém stylu inspiroval filmy Star Wars, ale ve své době to byla neuvěřitelně unikátní hra, která v podstatě během jediného dne změnila budoucnost počítačových her (i když bychom měli pro přesnost dodat, že stejný autor ještě o pár let dříve vydal Lords of Chaos, v mnoha směrech velmi podobnou hru) - přinesla do nich totiž taktické elementy a solidní grafice dominovala hluboká, propracovaná a vypiplaná hratelnost.

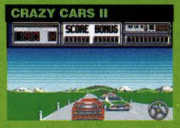
Hráč ovládal skupinu vojáků (včetně cyborga) a jeho cílem bylo plnit nejrůznější úkoly. Vojáci měli rozsáhlý arzenál zbraní a dalšího vybavení (nikoliv zadarmo - museli jste jim ho pořizovat za tvrdě vydělané peníze), omezenou viditelnost a určitý počet „akčních bodů", které mohli v každém tahu použít. Sympatická a hodně populární byla také podpora dvou hráčů, kteří se po tazích střídali u jednoho počítače.

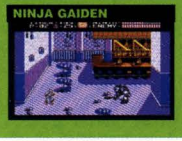
Laser Squad byl slavný i pro vynikající hudbu, nadčasový je ale právě díky svému obsahu. Hra dala vzniknout slavné sérii *X-Com* od stejného autora (z podobné kategorie jsou ostatně dvě české hry UFO, přičemž *UFO: Aftershock* na PC právě vychází) a také celé řadě dalších taktických her. Přesto je paradoxní, že se v době svého vydání nedočkala velkého úspěchu a její kvality byly doceněny až o několik let později. ■

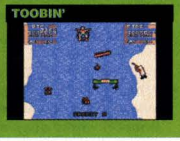
„VE SVÉ DOBĚ TO BYLA NEUVĚŘITELNĚ UNIKÁTNÍ HRA, KTERÁ V PODSTATĚ BĚHEM JEDINÉHO DNE ZMĚNILA BUDOUCNOST POČÍTAČOVÝCH HER"

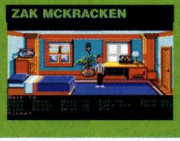


TAKÉ VYŠLO V ROCE 1988









Události 1988: ■ Zimní olympiáda v Calgary (jedno stříbro a dva bronzy pro Československo) ■ Sovětská armáda se po osmi letech stahuje z Afghánistánu ■ Letní olympiáda v Soulu (tři zlata, tři stříbra, dva bronzy) ■ Nizozemí se stává druhou zemí připojenou k internetu ■ Startuje seriál Červený trpaslík

» 1988

HARDWARE

■ Tento rok nebyl na trh uveden žádný nový herní hardware, vyštourali jsme pro vás tedy jednu velmi zajímavou specialitku - v prosinci totiž Atari pod jménem Tengen vrhla na trh vlastní hry pro konkurenční konzoli NES. Hry však byly nelicencované a překonávaly ochranu konzole, která umožňovala spouštět pouze hry se speciálním Nintendo chipem. Následovala nelítostná soudní bitva (Tengen nakonec musel zaplatit Nintendu škody a hry stáhnout z trhu) a díky jejímu výsledky může herní branže dodnes fungovat tak, jak funguje - výrobci konzolí dotují náročný vývoj hardwaru a posléze vydělávají na softwaru.

» ZÁZRAK DOBY

ALTERED BEAST

Jak vidíte z našeho výčtu titulů roku 1988, šlo o zlatou éru hracích automatů! Pro naší vzpomínku jsem vybrali *Altered Beast* od Segy, kde si hlavní roli zahrál vlkodlak! Tato hra samozřejmě vyšla i na Mega Drive a původním záměrem bylo právě z hrdiny této hry udělat maskota (místo pozdějšího Sonica). V každém případě šlo o vynikající záležitost a ve své době byla možnost měnit stav hrdiny skutečně revoluční!

V PŘÍŠTÍM ČÍSLE

»13. ČÍSLO PLAY« VYCHÁZÍ 19. prosince 2005

EXKLUZIVNĚ

FINAL FANTASY XII

Japonské vydání je za dveřmi a my pro vás máme spoustu nových obrázků a informací. Nejlepší PS2 hra vůbec? Dost možná!

EXKLUZIVNĚ

DEVIL MAY CRY 4

Od TGS jsme o ní neslyšeli ani slovo, ale Capcom nám do příštího čísla přislíbil rozsáhlý materiál, ve kterém odhalíme vše, po čem toužíte. A ještě víc!

EXKLUZIVNÍ PREVIEW

TOMB RAIDER LEGEND

Jako vůbec první novináři jsme dostali přístup k hratelné verzi příštího dílu Tomb Raider. Jaký bude? To se dozvíte v příštím čísle.

VŠECHNY VÁNOČNÍ HRY RECENZOVÁNY

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

KING KONG

STAR WARS BATTLEFRONT II

WWE SMACKDOWN! VS RAW 2006

CALL OF DUTY 2

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

A DALŠÍ

O SEXU

AČKOLI VIDEOHRY OSLAVILY OSMNÁCTINY UŽ PŘED PĚKNOU ŘÁDKOU LET, JEŠTĚ STÁLE SE JIM TAK DOCELA NEPODAŘILO DOSÁHNOUT DOSPĚLOSTI. V NÁSLEDUJÍCÍM ČLÁNKU VÁM OBJASNÍME PŘÍČINY TÉTO NESROVNALOSTI A BUDEME SE SNAŽIT DĚLAT DVOJSMYSLY O PORNU A KOZÁCH. A BUDE TO NADLOUHO.

Nic neříkejte, sami zvládneme dělat rámusu za celý dav, takže vydržte. Technologie a sexualita se spolu ocitly na jednom loži ve chvíli, kdy člověk vzal do ruky pazourek a začal do zvířecích kostí vyřezávat první nemravné tvary. Ani po objevu fotoaparátu nám netrvalo příliš dlouho, než jsme přišli na jeho nejúčelnější využití. Tedy než se začaly najímat prostitutky na to, aby ze svého zboží učinily učební pomůcky pro počestné viktoriánské gentlemany s neposkvrněnou pověstí. Když pak přišly první kamery schopné zachycovat pohyb, začaly tenké stříbrné vrstvy hostit další, ještě mnohem nemravnější a absolutně nechutné věci. Tenkrát, za těch starých časů, neexistovaly žádné normy, nebylo koho podplácet, aby nad čímkoli zavíral oči. Pornografie počátku 20. století se vinou absence jakékoli kontroly vyvinula do podoby, kterou dnes uvidíte jen po opravdu dlouhém a opravdu usilovném prohledávání internetových stránek. My jsme těmto časným filmům začali říkat „kozy".

Videohry už s námi nenabídly nic tak sexuálně přitažlivého, co by dokázalo dostat ukazatel oscilloskopu za zelenou čáru. A ačkoli se na počátku 80. let objevilo pár titulů se špatnou pověstí, pobuřující na těch souborech krabic na obrazovce bylo spíše to, co představovaly, než to, jak vypadaly. *Sam Fox Strip Poker* (1986) poskytoval mnohem méně vzrušení, než kolik mohl jakýkoli puberťální výrostek získat při čtení nejlibenějších novin v zemi. Na *Sam Fox* bylo značně pokojivé hlavně to, že hráči nabízel pocit značné moci. Představovali jste většinou muže, Sam byla žena a její jediná role spočívala v tom, že vás měla vzrušovat svlékáním. Její nahota byla cenou za vítězství.

Videohry už s námi sdílejí existenci přes třicet let, ale až teď konečně se grafickou kvalitou dostaly na dosah toho, co nám mohly nabídnout filmy řekněme z roku 1910. Herní postavy vždycky představovaly a dosud představují zjednodušený a nadsazený charakter lidské bytosti a oproti tomu, co se dělo v našem „kozím domě" před sto lety, využívají nádobíčko proseté sítem přísné kategorizace a cenzury. Můžete si vzít digitální kameru za pár tisíc korun, nafilmovat hemžení lidských stehen a zdůrejých žíž a vypustit je po internetu do světa, aby si na něm mohly smlsnout miliony lidí jakéhokoli věku.

Vývoj her, jež mají probudit ty partie hráče, na které si ostatní tituly netroufají, ale představuje mnohem zdlouhavější a nákladnější záležitost. Tím na poli videoher, zvláště těch pro domácí konzole, nevzniká příliš prostoru pro to, aby se dnešní tituly vyvíjely směrem k něčemu, co se zdá být nespoutaným hraním plným všelijakých prasečinek. Musíte se svou hrou trefit do vkusu starších hráčů, kteří znají všechny ty nudné mechanismy toho, co hrají. Nechat si titul posvětit a pak jej předložit bystrému oku Sony. A Sony nechce, aby byly jeho produkty spojovány s ojzlostmi. Porno na PSP je dostupné pouze z toho důvodu, že formát UMD umožňuje vytvářet tituly každému, že by sexuální jevi zájem. To však neznamená, že by sexuální dvádění bylo ke zvyšování atraktivity videoher využíváno jen zřídka. Vlastně teď, když první generace her konečně dosáhla dospělosti, a stejně tak toto kritérium splňuje i průměrný věk jejich uživatelů (hráčů jsou většinou muži ve věku od 25 do 35 let), získaly vývojářské společnosti konečně dostatek sebedůvěry k tomu, aby začaly na trh vypouštět i tomuto stavu odpovídající tituly.

Stejně jako termín „filmy pro dospělé" většinou neznamená, že k jejich porozumění je zapotřebí znát většinu obsahu Národní knihovny a disponovat kinematografickými znalostmi dosahujícími úrovně vysokoškolských profesorů, ani označení „hry pro dospělé" v žádném případě nenapovídá, kolik obratnosti a zkušenosti s hrami budete muset k jejich zvládnutí využít. Znamená to (pozor, ironie) *Leisure Suite Larry Magna Cum Laude* - hru postavenou na těch nejvýpělejších školních vtipech o Pepíčkovi.

Filmy jsou často spojovány s lehkomyslnos-

Ahoj, přišla jsem na tu schůzku o dvanácté. Nina Williams: Profesionální voják.

V KOUPELNĚ STRÁVÍ VÍCE ČASU...

...NEŽ NA BOJIŠTI.

Hej, co takhle se zamyslet nad Ninou Williams v *Death By Degrees* a pokusit se ospravedlnit její nesmyslné dráždivý oděv tím, že to svedeme na představy o Francouzské červencové revoluci z roku 1830! Nina Williams je tvrdý zabíják s tvrdým tělem. Její obličej vypadá, jako by zemřela minulé úterý, ale její postava dokáže z chlapů (i z ženských) udělat pěkné slabochy. Její další specialitu představuje její bitevní kombinéza: boty s vysokými podpatky dopínují síťované punčochy. Svoboda vedoucí lid od Eugena Delacroix ukázala, že lid vede svoboda, ale Nina to trochu přehání. Spíš vypadá, jako by chtěla napodobit Janet Jackson i s jejím neposlušným ňadrem. Ponaučení: Nenucené obnažená hruď na Delacroixově obrazu může napomáhat symbolizovat svobodu jako abstraktní nespoutanou sílu, nicméně Ninina schopnost bojovat na vysokých podpatcích namichaná s předváděčkou letních kolekcí minimalistických módních návrhářů je pouhým nástrojem posilování mužského ega.

VOLNÁ RUKA, DOBRÁ RUKA

NEJSTARŠÍ POVOLÁNÍ

Proč pro PlayStation2 neexistuje taky nějaký ten svlékací poker? Ne, že bychom si chtěli ty karty prohlížet, nebo něco takového, jelikož nám bezostyšná ženská sexualita nahání hrůzu. Ne, jen by nás zajímalo, proč hra, jež nevyžaduje nic jiného, než jednoduchý pokerový program propojený s digitálním fotoalbem Pauly Wild nebo Dolly Buster (nebo koho ještě), nedokázala přilákat menší vydavatele, kteří by si tímto stylem chtěli přijít na rychlé peníze. Máme tady ratingové systémy, díky kterým můžeme hru zařadit do kategorie „18+". Svlékací poker by jistě skildil velký úspěch, jelikož chlapi jsou takoví tupci. Na druhou stranu, jak by asi mohl být zábavný, kdyby jej hráli dva živí hráči za pomoci síťového adaptéru s využitím nekvalitních nahatých modelů? Velmi, vážně. V tuto chvíli už na něm někdo určitě pracuje. Paula potřebuje prachy.

ti. Luis Lumiere, vynálezce přenosné kamery, o svém objevu v roce 1895 prohlásil „vynález bez budoucnosti". Byla to novinka, hračka, udělátko bez účelu. Řecký filozof Sócratés (469-399 př. n. l.) projevoval k psaným záznamům značnou nedůvěru a argumentoval tím, že slovní diskuze je na rozdíl od statických psaných projevů schopná se pružně přizpůsobovat novým názorům. Ze stejného důvodu, jako je dnes nahlíženo na jakékoli nové médium využívané pro uspokojování sexuálních potřeb, byla tehdy literární díla odsuzována s tím, že nemají žádnou hodnotu. Na román bylo kupříkladu nahlíženo jak na dílo bez jakéhokoli uměleckého potenciálu.

Videohry představují senzorické interaktivní médium. Můžete je vidět, slyšet a za pomoci ovladače i do jisté míry cítit. Vy reagujete na ně, ony reagují na vás. Z tohoto úhlu pohledu jsou právě tak akorát zralé na to, aby se herní scéna nechala zorat a osít trochou toho sexuálního chování. Hry disponují certifikovaným programem. Mají dospělou hráčskou základnu. Nemusíte dokonce ani sexuální scény zakrýt zdi nic neříkajícího kódu bez toho, aniž by se americká senátorka Hilary Clintonová neujala iniciativy a nepožadovala 90 milionů dolarů na objasnění možného ohrožování morálního vývoje mládeže, jelikož v očích špatně informované veřejnosti jsou hry zábavou pro děti. *Grand Theft Auto: San Andreas* byl ve Státech původně prodáván jako titul pro dospělé, tedy hráče nad 17 let věku. V případě, že jste se ještě sladkých sedmnáctin nestačili dožít, nemohli jste si jej koupit. Úplně stejně jako si nemůžete zajít do videopůjčovny a v oddělení kasovních trháků si tu vybrat některý z čisté akčních filmů, jejichž jméno začíná na slovo „Erotický".

San Andreas je plný hrubých výrazů, násilí a sexu. Můžete tu zajít za prostitutkou a pak se divat, jak se vaše auto rytmicky natřásá ze strany na stranu. Můžete tu pozabíjet nesoutečné množství lidí nesčetně vzrušujícími způsoby. Pokud tedy na to budete mít chuť a žaludek. Pakliže se s některou ze šesti žen, které tu jsou ochotny s vámi randit, budete chtít dostat na třetí metu, budete se muset o ně řádně starat, brát je, kam budou chtít, oblékat se podle toho, co jim připadá sexy, a vůbec se v rámci možností hry chovat jako nanejvýš ctilivý a zábavný chlap. Je tu mnohem jednodušší zabít prostitutku motorovou pilou, než se dostat do stádia, kdy se kamera bude muset zaseknout před domem, z jehož útrob se ozývají zvuky vilnosti, za které by se nemusela stydět nejedna série filmů vydávaných výhradně na DVD. Vraždy hraničící s genocidou, hrubé výrazy a zmínky o drogách tedy tvoří sedmnáctiletou, v případě Evropy osmnáctiletou hranici škodlivosti.

V Americe *San Andreas* v současnosti podléhá jinému zařazení z toho důvodu, že pokud se za pomoci různých nástrojů budete několik hodin hrabat v herním kódu, můžete pak s kamerou místo zevlování před domem zajet až do ložnice. A tam se pak věnovat akční hře plné jednoduchých rytmických pohybů, ve které jsou však ty nejžádanější partie více zahalené než obnažené. Leisure Suit Larry byl celý o tom, jak dostat ženské do nějaké sexuální situace. *San Andreas* dokonce vyžaduje přímý zásah do kódu, případně tvrdou práci před tím, než se dostanete dál než k dobrodružství v autě. Larry je zařazen do kategorie „M" (tedy pouze pro dospělé) a nelze jej prodávat Američanům mladším 17 let. Pokud si ve Státech budete chtít koupit v některém z místních nákupních center koupit *San Andreas*, bude vám muset být o rok více. Problém je v tom, že mnoho obchodů se prostě nechce zatěžovat nabízením her pro starší 18 let. Reakce na skrytou možnost „společenského" pozvání na kafe v *San Andreas* jen demonstruje skutečnost, že videohry nejsou v mnoha ohledech dosud brány jako legitimní zábava, ať už pro dospělé, nebo pro ten zbytek. Ale spíš jako něco, co by mělo co nejvíce podléhat přísné kontrole, jelikož jsou snadno dostupné pro děti. Videohemní průmysl už dokonce disponuje svým vlastním obhájcem morálního práva ve formě Jacka Thomsona. Může, kterého dopaluje HOT KOFFEE mod do *San Andreas*. Vlastně dokonce ani není nijak odvázaný z lehce pikantních scén v *Killer 7*. Jedním ze všeříkajících citátů Jacka Thompsona je věta „Jsou hry unikem před skutečností? Ano, srovnatelným s tím, který Teda Bundryho přivedl k pornografii."

Takže člověk, který v 70. letech minulého století týral, znásilnil a zavraždil 36 žen, to udělal proto, že „unikl" k pornografii, že? Je fajn, že člověk se může degradovat na prázdnou nemyslící bytost, jejíž skutečné činy jsou naprogramovány tím, co se odehrává ve fantazii někoho jiného. Samozřejmě lze položky Thomsonovy rovnice, ve které se porno plus muž rovná sexuální psychopat, přerovnat tak, že z toho vyjde něco mnohem pravděpodobnějšího. Třeba

„JE MNOHEM JEDNODUŠŠÍ ZABÍT PROSTITUTKU MOTOROVOU PILOU, NEŽ SE DOSTAT DO STÁDIA, KDY SE KAMERA BUDE MUSET ZASEKNOUT PŘED DOMEM, Z JEHOŽ UTROB SE OZÝVAJÍ ZVUKY VILNOSTI, ZA KTERÉ BY SE NEMUSELA STYDĚT NEJEDNA SÉRIE FILMŮ VYDÁVANÝCH VYHRADNĚ NA DVD."

Upíry jsou vždycky hodně sexy, ale když k tomu nemají i sexy jméno, vypadá to trochu směšně.

Jelikož sexy upírky jdou na odbyt, bylo vcelku přirozené, že podle téhle hry vznikl i film. Hlavní roli dostal Ben Ghandi Kinsgly.

„MILÁČKU, PROJDI SI TU TŘETÍ ÚROVEŇ JEŠTĚ JEDNOU“

VYREZNU TĚ.

Báječná techno akce od Segy Rez zaměstnávala vaše smysly na plné pecky. Hudební nápor soundtracku byl kombinován se zprávami, které jste museli vyťukávat, abyste znehybněli, případně nechali vyletět do povětří nepřátele. Za to jste pak získávali to, čemu tak rádi říkáme „zkušenosti“. Pokud jste si zakoupili speciální balíček přímo od japonských distributorů, mohli jste si Rez zahrát i s periferií zvanou trans vibrátor. Tenhle čtvereček, který jste si mohli umístit na jakékoli místo těla, vibroval podle toho, jaké se ve hře ozývaly tóny, a vytvářel kolísavé rytmické pulzy. Jak tento obrázek ukazuje, měl zaujmout především hráčky, které chtějí něco dělat, zatímco se jejich chlap právě snaží dosáhnout maximálního skóre někde jinde. V Japonsku se kolem fyzického vzrušení a videoher žádný zbytečný povyk nedělá - bude se toho však držet i západní svět?

Trans vibrátor „má za následek znecitlivění svalů,“ říká nová ženská posila Play.

Duke miluje holky, ale nějaké pokoukání mu nestačí. Nikdy si neobtěžuje sjednat schůzku. Slizoun.

to, že se sexuální psychopat díval na porno před tím, než vyrazil do akce. Dávat v takovém případě vinu nemravným obrázkům je asi tak stejně účelné jako obviňovat zemi, přes kterou přelétává bombardér, z toho, že může za následnou agresi zlého letadla. No vlastně by se tam našlo pár rozdílů, ale ve chvíli, kdy pan Thomson bezmyšlenkovitě odsuzuje lidské bytosti do role prázdných, snadno programovatelných slupek, na tom mnoho nesejde. Existuje tady jedna věc, mi zajímavá skutečnost, která by při přemýšlení nad tím, jak nás videohry ovlivňují, rozhodně neměla zustávat v pozadí: Za ta léta, kdy se videohry vyvinuly z koníčka pro pár počítačových nadšencu do podoby masové zábavy srovnatelné se sledováním televize, se v USA výrazně snížil počet násilných trestných činů. Někteří z lidí, kteří hrají GTA, určitě někoho zabili. Před vydáním San Andreas se na naší planetě prodalo přes 32 milionů kusů ze série GTA. Shodou okolností v africké Keni v současnosti žije kolem 32 milionů lidí, a někteří z nich se budou navzájem zabíjet. No není to zvláštní?

Hry byly odjakživa násilnické a nutily děti házet joysticky na zem, pokaždé, když se jim něco opravdu nedařilo. Stejně tak mnoho lidí rozbilo tenisovou raketu a ještě si u toho stihlo zanadávat na rozhodčí. Hry dokážou vyvolávat zaníceně reakce, proto je přece také hrajeme. Znepokojení ze sexuálního obsahu evokuje otázku, jestli opravdu moralisté věří, že násilnické hry vážně dělají z lidí vraždící zrůdy. Museli by pak totiž také věřit, že hry se sexuálním obsahem dělají z lidí sexuální maniaky. Asi nejlépe to vystihl bavič Bill Hick, když pronesl: „Víte, co může za to, že myslíte na sex? To, že máte pindoura (případně to, co místo něj mají ženy, dnes večer se ale budeme bavit jen o chlapech). Lidé si vždycky najdou svou vlastní cestu, jak si odemknout „HOT COFFEE“ - ta touha tu vždycky byla. Pokud prohledáváte internet a doufáte, že naleznete cheaty, které udělají z herních postav naháče, už jste se na tom místě, kde můžete najít bezedný důl nemravnosti a poníženi, dávno octli.

To ovšem neznamená, že bychom mohli téma sex a videohry snést ze stolu s tím, že je vlastně jen k pousmání. Problém s hrami je mnohem závažnější než rozhodování o tom, jestli si na Cyberu, který si to rozdává s některým

Jediné, o co tady jde, je to, že si můžete prohlížet každičký kousek cizího těla, aniž by vás dotyčný mohl spatřit. Je to špatné?

NEMUŽEŠ MĚ VIDĚT

TO NENÍ HRA

Sice ne zrovna snadno, ale přesto jsou u zahraničních dovozců k sehnání videohry pro PlayStation2, které nejsou založeny na ničem jiném než prostém sledování polonahých žen. Série Motion Gravure využívá snímání několika digitálních fotoaparátů najednou k fotografování prostopášných ženštin, jež si za to bezpochyby účtují nehorázné částky..., ale to jsme odbočili. Tyhle obrázky z několika různých úhlů se za pomoci 3D grafických programů spojí do jednoho modelu, čímž hráči umožní kolem dané nahotinky kroužit s kamerou. Takže si může prohlédnout každý detail nabídnutého těla. To už není hra, to je šmíráctví.

ze svých děvčat, můžete hrát od 17, nebo až od 18 let. Videohry kromě toho do značné míry představují ideální virtuální patriarchát, který podle svých představ vytvářejí dospělí muži pro malé kluky. Jedním z faktorů, které v obecné rovině rozhodují o atraktivitě, je odlišnost. Heterosexuálním mužům se na ženách líbí právě to, co se v žádném případě nepodobá maskulinitě. Ženské charaktery jsou ve hrách zobrazeny jako vysoce sexualizovaná stvoření, zatímco muže tu představuje téměř cokoli - od uzvaněných flákačů po obrovské roboty. Muži nemají chlapské hrudě, zatímco rozměry poprsí žen u ortopedů jejich páteřnou vyvolávají starosti o funkčnost jejich páteře v pokročilejším věku. Chlapi se v pase podobají medvědům, ale ženy rozhodně impozantními boky pohupovat nemohou. Lara Croft vypadá tak, jak vypadá, protože její zevnějšek vyjadřuje přehnaný perfektní kontrast k fyzické podobě mužů. Jedině, co ji charakterizuje, je její hyperženskost, stejně jako většinu ostatních ženských postav ve videohrách, které jsou utvářeny za jediným cílem - udělat z nich ideální objekt sexuální touhy. Ženy z videoher mají mnohem více společného s děvami z mužských časopisů než se slavnými historickými postavami.

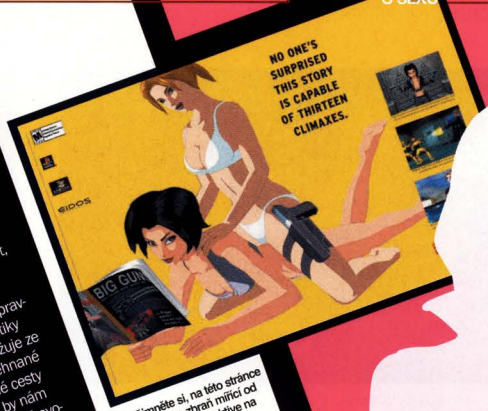
GTA: San Andreas v mutaci, k z vás asi nevidela. Hot Koffee a velkou vinu debat a protestů, t posoudit proč.

Pokud jste žena a žijete v herním světě, jste většinou prostitutka, stripterka nebo drsňačka ve stylu Niny Williams a bez ohozu příslušejícího výhradně vyjmenovaným kastám se dlouho neobejdete. A nebo jste naopak křehké stvoření (jelikož chlapi jsou přeci ti silní), které musí někdo ochránit před všemi nástrahami světa. S největší pravděpodobností se vám na rozdíl od mužské poloviny virtuálního osazenstva nemůže stát, že byste byli ošklivi, tlustí nebo příliš zarostlí. Vaše tělo bude vždy dokonale čisté, jako byste právě opustili salón krásy (a cestou navštívili obchod s koženým rajcovním prádélkem) a bude vždy připraveno na vilné pohledy jakéhokoli pána tvorstva. Pokud jste ve hře žena, jste pouhým sexuálním objektem, což z myšlenek na to, jak z Lary udělat ikonu feminismu, činí opravdu bizarní nápad.

Samozřejmě existují i výjimky. Jade z *Beyond Good & Evil* ukazuje lehce nespoutané příško, ale zase ne o mnoho větší, než jaké můžete spatřit u dobře oblečených žen procházejících se po Paříži, jež jsou přesvědčené o své neskonalé přitažlivosti. *Beyond Good & Evil* se neprodával nijak závratně z mnoha důvodů, kterými vás teď nebudeme zatěžovat. Jedním z nich však byl i ten, že Jade vypadala „jen" jako obyčejná ženská. Detektivka z Farenheita, Carla Valenti, je přesně takovou ženskou šéfkou, jakou byste čekali v televizních seriálech jako Pohotovost nebo Julie Lescoutová. Nicméně v jedné scéně ji můžete nechat se v těch jejích kalhotách neustále procházet dokola (hodiny a hodiny!), a nakonec se dočkáte vlastní neinteraktivní sexuální podívané. Některé ženy z videoher si samy svou sexualitu určují, ale ty rozhodně nepatří k většině.

Pobouření kolem *San Andreas* nám poskytlo jedno znepokojivé ponaučení: vraždy a krádeže jsou v porovnání se sexem mnohem přijatelnější. Si záležitostí. Zabít prostitutku v *GTA* se zdá být menším přečinem než to, že dva dospělí lidé spolu mají intimní vztah. Od 15. roku věku jste natolik duševně způsobilí, že máte právo na sexuální život. Naproti tomu neexistuje žádné minimální věková hranice, nad kterou byste mohli začít legálně vraždit. Západní svět je přesycen sexuální představivostí. Pronásleduje nás na billboardech, obchodních sděleních na mobilních telefonech, obálkách časopisů i na stránkách potrhaných a umaštěných pornografických časopisů, které kolují stovkami nezletilých rukou po internátech nebo školách. Je tu široká nabídka sexu ve všech podobách od ženských časopisů, podle kterých, pokud „to" zrovna na ženská nemá, tak by se měla raději spoutat, přes pánské plátky, ve kterých všechny ženy vypadají, že mají homosexuální choutky, až do žrídka v nich popisované sexuální praktiky k ještě mnohem zvrhlejším článkům. Jen opravdu odpovídají tomu, co se v dané zemi považuje za běžné. Je to součástí naší kultury. Už není jiné cesty a je to součástí naší kultury. Už není jiné cesty zpátky do zdrženlivějších časů, než že by nám někdo bolestně zredukoval naše občanské svobody. Sexualita je součástí každodenního života. Sexu a sexualitě ve hrách se stále ještě nedostalo takové péče jako ve všech ostatních druzích zábavy na planetě. Na hry se veřejnosti stále ještě nechce nahlížet jako na způsob trávení volného času srovnatelný se sledováním filmové a televizní produkce nebo čtení knih.

Hry byly odjakživa kritizovány za to, že obsahují hodně násilí, ale až v poslední době se staly natolik atraktivními, aby si vysloužily i zatracování za to, že si dovolují dotýkat se ožehavých sexuálních témat. Studie za studií dokazují, že na vývoj dítěte nemají o nic větší vliv než třeba takový fotbal, při kterém se omladina také vrteká a hází po sobě učební pomůcky. Když zrovna není u vedení. Sexuální obsah her je jen přirozeným důsledkem toho, že se za ta léta své existence vyvinuly v graficky plnohodnotné médium a jako takové se staly naprosto plnohodnotnou formou masové zábavy. Pokud už jste dosáhli dostatečného stáří, měli byste mít právo na hraní titulů, jež si nedělají příliš velkou hlavu s tím, jak vypadá nahé lidské tělo. Takové hry bohužel jen zřídka dosahují stejných kvalit jako tituly určené všem hráčům bez rozdílu věku. Pokaždé, když hrajete titul, který obsahuje nemyslící sexy hrdinku, připadně se snažíte vcítit do chlápka, co chce dosáhnout co nejvyššího skóre v baleni holek, máte velkou šanci na to, že se bude excelentně nudit. Ono totiž naprogramovat dobrou hru, která uživatele osloví jako dospělého hráče, není nijak jednoduché.



Všimněte si, na této stránce je zbraň. A to zbraň mířící od boku na ústa, respektive na tříslo. To je nestydaté.

HELE, SEX!

A TEĎ, KDYŽ SE NÁM PODAŘILO ZÍSKAT VÁŠ POZORNOST...

Chceme *Fear Effect 3* a dostat jejich prdelky zpátky na monitory! Hry *Fear Effect* na PSone kombinovaly předrenderovaná 3D pozadí s animovanými 2D postavami, aby tak dosáhly podobného efektu, jaký se využívá pro Manga videa. Neprodávaly se nijak závratně hlavně z toho důvodu, že v nich vystupovaly „teplé" kočky, které se s nějakým omezením „vztahů na pracovišti" příliš nezatěžovaly. Lesbické herní charaktery zákazníky zastihly poněkud nepřipravené. Vážně bychom chtěli více mužských homosexuálních postav ve hrách. (Ale nemusíte nás brát zase až moc vážně.) Zdravíme *Metal Gear Solid 4*.

Ženské nemohou pokračovat v misi, aniž by nám ukazovaly vycpávky!

„TERMÍN „FILMY PRO DOSPĚLÉ" VĚTŠINOU NEZNAMENÁ, ŽE K JEJICH POROZUMENÍ JE ZAPOTŘEBÍ ZNÁT VĚTŠINU OBSAHU NÁRODNÍ KNIHOVNY A DISPONOVAT KINEMATOGRAFICKÝMI ZNALOSTMI"

7 Sins vám umožní strávit celou hru se ženami, které vypadají tak o 5 % více přitažlivě než panenky nacpané žabími vajíčky k prasknutí.

Následuje
PSP příloha
GO>PLAY.
V papírovém
časopise se čte
vzhůru nohama
od konce.

13 STRAN JEN O PSP:
EXKLUZIVNÍ RECENZE GTA LIBERTY CITY STORIES
RECENZE PURSUIT FORCE, WINNING ELEVEN 9, WORLD RALLY CHAMPIONSHIP, TWISTED METAL: HEAD ON
AKTUÁLNÍ NOVINKY VELKÉ TÉMA O FILMU FINAL FANTASY
SONY
POWER
HOLD
HOME
VOL
SELECT
START

PŘÍLOHA: 2 FILMY NA DVD

ZVRÁCENÝ • Monica Bellucci • Ali Landry • REPLI-KATE

Právě v prodeji

ÚVODNÍK

O hlavním taháku tohoto čísla PSP sekce PLAY na první pohled nemůže být sporu. Jenže proti recenzi *GTA: Liberty City Stories* tu stojí poměrně těžký protivník v podobně článku o chystaném filmu *Final Fantasy: Advent Children*, který vyjde nejprve na UMD disku. Záleží na vašem vkusu. Já volím samozřejmě *Final Fantasy*, ale věřte nebo ne, u nás v redakci jsou dokonce i tací (třeba Honza), kdo dali přednost hře Pursuit Force, kterou rovněž recenzujeme v tomto čísle. Ano, jsme podivná sorta lidí, přiznáváme...

Je skvělé, že se to s PSP hrami trochu rozjíždí a začínají se objevovat první skutečné skvosty (v okamžiku uzávěrky Rockstar o týden posunul vydání *Liberty City Stories*, ale v době, kdy držíte v ruce tento časopis, by už měla být hra v prodeji) - podle našich prvních informací z českých obchodů se konzole prodává více než dobře a teď už jde tedy jen o to, abychom na ní měli co hrát.

Sony nezůstává pozadu a chystá se ještě v listopadu uvést na trh speciální balení PSP s kartou o kapacitě 1 GB. Co tím sleduje, je zřejmé. Tuší, že zákazníkům nejde zdaleka jen o hry, ale že si chtějí nahrávat do paměti PSP svou hudbu, své video a obrázky. PSP je prostě mnohoúčelový přístroj a nejde už jen o přání Sony, ale o samotné hráče. Takže... co si na 1 GB Memory Stick nahrajete vy?

LUKÁŠ KOLÍNSKÝ
REDAKTOR

PSP OBSAH

NOVINKY 04 PSP BOŘÍ REKORDY! 05
WIPEOUT PURE DOWNLAODY 05
SOCOM 3 NA PSP TÉMA 06 FINAL FANTASY: ADVENT CHILDREN

RECENZE > 10 > GTA: LIBERTY CITY STORIES > 14 > PURSUIT FORCE > 15 > WORLD RALLY CHAMPIONSHIP > 15 > WINNING ELEVEN 9 > 15 > TWISTED METAL: HEAD-ON

GO>PLAY

VYDAVATEL A REDAKCE
EuroMedia Publishing
Volarská 301/13
148 00 Praha 4 - Kunratice
redakce@playmag.cz

EuroMedia PUBLISHING

VÝKONNÝ ŘEDITEL
Jaroslav Krulich
REDAKCE
Jan Modrák
janm@playmag.cz

Alena Klaudová
Lukáš Kolínský
David Dovole
Marek Klučka
Petr Stránský

SPOLUPRACOVNÍCI
Viktor Bocan
Jiří Feřtek
Milan Jablonský
Jakub Holý

PŘEKLAD PŘEVZATÝCH MATERIÁLŮ
Dimitris Sianos

Luděk Zadražil
Pavel Mondschein

JAZYKOVÁ ÚPRAVA
Alena Klaudová

GRAFICKÁ ÚPRAVA A SAZBA
Jakub Červinka
pecenac@mbox.vol.cz
Karel Roubal
Pavel Řezáč

INZERCE
Jaroslav Krulich
krulich@empublishing.cz

David Dovole
dovole@empublishing.cz

DISTRIBUCE
Jitka Kurellová
kurellova@omegagroup.cz

PŘEPLATNÉ ČR
SEND Předplatné,
P.O.Box 141, 140 21 Praha 4
tel.: 225 985 225

CENA VÝTISKU
85 Kč

ISSN: 1214 - 5742

ORIGINÁL VYDÁVÁ
Highbury entertainment ltd,
Paragon House,
St Peter's Road, Bournemouth
Dorset BH1 2JS
Tel: +44 (0) 1202 299900
Fax: +44 (0) 1202 299955
Web site: www.paragon.co.uk
Šéfredaktor: Nick Jones

HIGHBURY ENTERTAINMENT

NOVINKY>>>

Šťastný majitel první PSP a hromada závistivců, kteří přišli až po něm!

10 milionů PSP prodáno!

PSP BOŘÍ REKORDY

A je tu tady. Máte ji už? Ve skutečnosti ji už má úplně každý člověk v celé České republice. Nebo by mohl mít. Na světě už totiž bylo prodáno stejně PSP, kolik lidí žije v naší zemi. Premiéra v České republice proběhla v poklidu a konzolí byl dostatek, to však zdaleka neznamená, že by o PSP nikdo nejevil zájem. Spíše to znamená, že byla Sony tentokrát připravená na jedničku - podle našich informací byly prodeje lepší, než se čekalo, a totéž se týká i her.

V zahraničí to bylo pochopitelně ještě mnohem drsnější a například v Londýně řada obchodů otevírala v půlnoci, aby uspokojila četné zájemce hned s úderem 1. září (a bylo jich tolik, že mnohdy nezavřeli až do třetí hodiny ranní). Můžeme jen litovat, že v České republice nejsou počty prodaných kusů veřejné a nezbývá než se kochat úctyhodnými světovými výsledky. Už k 21. říjnu totiž Sony vyexpedovala 10 milionů PSP - 3 miliony v Japonsku, 4,5 milionu v Severní Americe a 2,5 milionu v Evropě. Právě evropské číslo je vzhledem k značnému zpoždění premiéry proti zbytku světa nejzajímavější.

Na světě se také prodalo už bezmála 20 milionů her (Sony udává jako počet titulů 197, což nám připadá jako hodně přehnané, ale budiž - zřejmě jsou tu počítány i různé jazykové verze stejných her) a neméně úspěšné jsou i UMD

10 NEJPRODÁVANĚJŠÍCH PSP HER V EVROPĚ (ke dni 22. října)

01 > **FIFA 06**
02 > **Tiger Woods PGA Tour 06**
03 > **Burnout Legends**
04 > **Ridge Racer**
05 > **Lumines**
06 > **Midnight Club 3: DUB Edition**
07 > **Marvel Nemesis**
08 > **Virtua Tennis: World Tour**
09 > **NFS Underground: Rivals**
10 > **Coded Arms**

VÝHODNÝ BALÍK

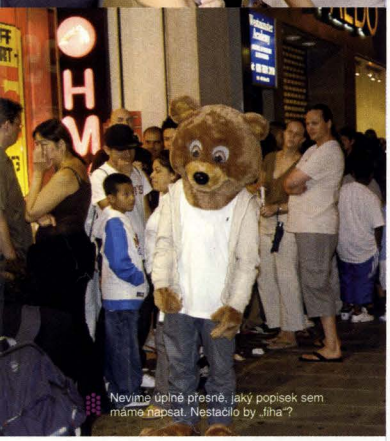
Poté, co Sony v Japonsku uvedla na trh speciální edici PSP v bílé barvě (zatím nevíme, zda se jí dočkáme i u nás), se nyní chystá vydat před vánoci balík PSP nazvaný Giga Pack. Co bude jeho obsahem je v celku nasnadě. Kromě veškerých věcí, které dostanete společně se současným Value Packem (sluchátka, nabíječka, USB kabel a podobně), dostanete navrch Memory Stick PRO Duo s kapacitou 1 GB! Proti původně přibalované paměti 32 MB je to značné navýšení a na 1 GB kartu se vám už vejde pořádná dávka hudby a filmů - konkrétně 30 hodin muziky, 500 fotek ve vysokém rozlišení nebo čtyři hodiny videa.

Skvělé je, že bude Giga Pack podle našich informací už v listopadu (pravděpodobně někdy v jeho polovině) v prodeji i v České republice a to za velmi zajímavou cenu 9390 Kč. Ta sice zatím nebyla oficiálně potvrzena a je pouze orientační, ale rozhodně hodně slibná. Připomínáme, že to je pouze o 1.500 korun více než běžná cena PSP a přitom za 1 GB kartu běžně zaplatíte ještě o jeden tisíc korun více!

Pokud jste tedy vydrželi ten tlak a 1. září si PSP nekoupili, možná jste udělali dobře a v listopadu přišla ta pravá chvíle.

Modrá krabice. Pěkná. Ale jde o to, co je uvnitř. Mmmhhmmmm...

Ve Velké Británii byl o půlnoci tak velký zájem, že řada obchodů zavírala až ve tři ráno.



Nevíme úplně přesně, jaký popisek sem máme napsat. Nestačilo by „fiha"?

verze filmů, kterých bylo vyexpedováno přes 15 titulů. To vše daleko před vánoční sezónou, na kterou je naplánováno vydání nejatraktivnějších filmů i her. Budoucnost PSP je úžasná a nemůže jí nic zastavit!

Nebo že by přeci něco? Vadou na kráse může být pro Sony například nekonečná válka s hackery. Firmware verze 2.0 byl úspěšně prolomen a hráči nyní mohou využívat možností nové verze a zároveň hrát pirátské verze her. To samozřejmě redakce PLAY odsuzuje, nicméně musíme přiznat, že s velkým zaujetím sledujeme amatérskou tvorbu her a vznik emulátorů (už teď můžete hrát bez problémů hry ze SNESu a řady starších platforem). Ať už se ale rozhodnete pro cokoliv (my samozřejmě volíme využívání amatérské produkce, ale zároveň nakupování originálních her), dejte si velký pozor - v oběhu jsou už i viry, které při podobných operacích zcela zničí váš přístroj. A Sony pochopitelně při reklamaci nebude mít pochopení... ■

Sony nás potěšila a zdarma zpřístupnila slušnou dávku obsahu pro WipEout Pure. Tak rychle, hledejte hot-spot, připojte se a stahujte!

A mám to zadarmo!

WIPEOUT DOWNLOAD

Touhle dobou už bude určitě drtivá většina majitelů *WipEout Pure* v kategorii Phantom a dost možná bude za sebou mít i slavný turnaj Ascension. Máte pocit, že už jste viděli všechno? Jste na omylu. Sony totiž poskytla sérii stahovatelných bonusů zdarma na internet a jde o tratě, skiny a celá vozidla. Můžete si pořídit Gamma pack (nové tratě Sebenco Peak a Exostra Run) a Delta pack (vozidlo vytvořené pro Pumu a závody), dále byly koncem října k dispozici Classic Packs 1 a 2 s dalšími závody, skiny a vozidly a posléze i Omega pack, který je k dispozici exkluzivně pro Evropany.

Tyhle všechny věci v součtu vlastně zdvojnásobily obsah *WipEout Pure*. Sony už dříve naznačila, že stahovatelný obsah plánuje v budoucnosti zpoplatnit. Zdarma je to lepší, ale pokud bude mít špičkovou kvalitu, jsme připraveni za něj i zaplatit. ■

Co se stalo Fireteam Alpha?

SOCOM POTŘETÍ A NA PSP

Taktická válečná hra? Pak volíme *SOCOM*! Zipper Interactive chystají PSP verzi této série a zpracovali ji poměrně věrně. Nebudeme samozřejmě používat k ovládání headset, nebudete ovládat celé jednotky, ale pouze dvojici, ale jinak je to starý dobrý *SOCOM*! Čeká vás celkem 14 misí ve čtyřech lokacích a jednou z novinek je, že jakmile úroveň dohrajete, můžete se do ní pustit znovu, s odlišnými úkoly, nepřáteli a předměty na jiných místech. Zajímavé.

Ještě zajímavější je ale propojení s PS2 verzí hry, což u moc her zatím nebylo potvrzené (snad jen u *Pro Evo 5, Gran Turisma* a *Daxtera*). Ovlivní to údajně způsob hraní obou her, ale způsob, jak to celé bude fungovat, zatím není známý.

Obě verze vyjdou začátkem příštího roku. Preview verze, kterou jsme měli k dispozici, totiž vypadala hodně slibně! ■

Místo 16ti chlapíků sice ovládáte jen dva, ale jinak se v taktické části příliš nezměnilo.

Grafika PSP verze se od PS2 příliš neliší. Verzi poznáte snad jen podle proporcí obrazu.

> Další kapesní novinky posledních týdnů!

> Že už vás Pán Prstenů nudí? Ne, tomu nevěříme. Určitě naopak napjatě čekáte na PSP verzi, kterou pochopitelně EA chystá a to ve formě taktického RPG. Zbývá jediná otázka? Kolik hit pointů bude mít průměrný Troll? Letos už to asi nevyjde, ale obrázky vypadají hodně slušně a my si hru napsali mezi ostře sledované!

> OK, takže D-pad na PSP možná není dokonalý, ale Easy Operation režim ve hře *Darkstalker* dokázal, že 2D bojovky na PSP mohou fungovat. Proto nás docela potěšily první obrázky ze hry *Street Fighter Alpha 3 Double Upper* (my ten název nevymysleli...). Než přijde na PSP *Tekken* (a ne že by byl zatím ohlášen!), nezbyde než to masit postaru.

> Těšíte se na *Gran Turismo 4 Mobile*? Pak pro vás máme špatnou zprávu, Sony totiž prohlásila, že letošní vydání nestihne a odsouvá premiéru ostře sledovaného titulu až na příští rok. Posledních několik měsíců se žádné nové zprávy neobjevily a tak stále vycházíme z informací zveřejněných na E3, kde Sony sdělila, že jde o závodní hru vytvořenou podle PS2 verze. Jakékoliv novinky se okamžitě dozvíte!

Roky byly velmi milosrdné k ninja bojovnici Yuffie. Je to snad špatné, když je člověk přitahován ženami z CG?

Sephiroth byl velký zloduch ve Final Fantasy VII. Rozplakal spoustu fanoušků.

Pokoj s výhledem. Perfektní ventilace a osvětlení. Nebo pokoj s obrovskou dírou ve stěně.

Final Fantasy VII **přenesla ty, kteří ji hráli, do světa, jaký nikdy předtím nepoznali.**

Není to film. Je to neinteraktivní software

FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN

Když v roce 1997 vyšla *Final Fantasy VII*, rychle se stala jednou z nejúspěšnějších PlayStation her, po celém světě se prodalo přes devět milionů kopií.

Byl to rozhodující úspěch na východě i na západě a sedmička je považována za jednu z nejlepších RPG her, která kdy vznikla. Její popularita je garantována faktem, že většina fanoušků ji považuje za nejlepší pokračování celé série.

Úvodní spletitý příběh je nastíněný průkopnickou CG animací a *Final Fantasy VII* přenesla ty, kteří se do ní pustili, do světa, jaký nikdy předtím nepoznali. Vytvořením Clouda Strifea a skupiny ekoteroristů, kteří Clouda najali do boje za záchranu světa, uvedli do života postavy, u kterých jste si nemohli pomoct a prostě jste si je oblíbili. Od skromných začátků (vyhozením do povětří energetického reaktoru, který vysával z planety život) se Cloud a jeho přátelé zapletli do spiknutí maniakálního Sephirotha, který byl kdysi Cloudovým kamarádem. Ve finálním boji se Sephirothem (mimochodem boji, který navždy změnil ty, jenž v něm bojovali, i celý svět kolem) byly svedeny dohromady nesčíslné příběhové linie.

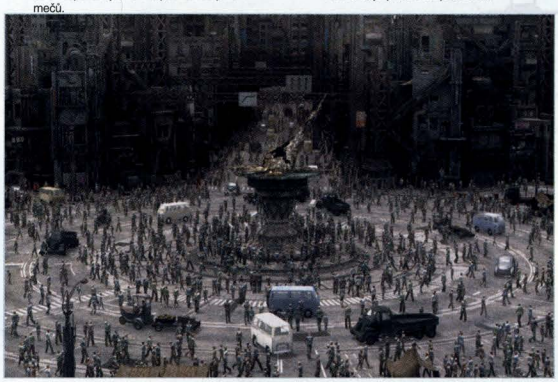
Nikdy předtím se nedokázala hra zmocnit srdcí a myslí hráčů po celém světě tak, jako to dokázala tato. Nebude tedy pro nikoho překvapením, že *FFVII* byla vždy předmětem spousty dohadů, od možnosti vzkříšení Aeris po její předčasné smrti až po ten nejvíce neodbytný - remake. Tato fáma začala, když se proslechlo, že Square Enix pracuje na tajném *FFVII* projektu, o kterém mnozí předpokládali, že bude novou verzí hry pro PS2. Oficiální zpráva od Square Enix zněla, že by zvažovali možnost remaku jedině tehdy, kdyby současná technologie způsobila, že by nebyla PS verze nadále hratelná. Na konferenci E3 v roce 2004 v LA byl konečně odhalen projekt *Final Fantasy VII: Advent Children* jako celovečerní počítačem vytvořený film. První

Toto je Barrett, tvrďas z Cloudovy čety. Všimli jste si toho malého detailu v jeho vlasech? Nádhera. A detail na jeho velikou robotickou ruku. A zip na jeho ohřívači. Tak to je to, čemu říkáme detaily.

Bratr Kadaje a Yazooa, Loz, je nejsilnější ze skupiny. Jeho oblíbenou zbraní je omračovací rukavice na levé ruce. Kdyby byl jako James Bond, pravděpodobně by po každém jejím použití řekl něco jako „omračující". Ale Není to Bond, takže to neřekne.

Cloudova motorka se jmenuje Fenrir. To je fakt cool. Lepší ale je, že má postranice plné mečů.

Cloud, stejně jako jeho tvůrce Tetsuya Nomura, je příliš cool pro školu.



Scény jako ta nahoře potřebují spoustu času, aby se vyrenderovaly. Proto není překvapující, že byl *Advent Children* odložen už několikrát. Věřte nám, to čekání se vyplatí.

stopáž byla předvedena na filmovém festivalu v Benátkách v září.

Anglický PLAY byl pozvaný na letošní filmový festival v Benátkách Square Enixem, aby se podíval na čerstvě dokončený film *Final Fantasy VII: Advent Children* a setkal se s režisérem, Tetsuya Nomurou. Režisér filmu pracoval u Square Enixu 14 let, přičemž začínal jako designér postav. Nomura byl nedílnou součástí původního týmu *Final Fantasy VII*, pracoval nejen na vytváření postav, ale byl také hodně zapojen do celkového designu. Kromě povinností designéra postav pro sérii *Final Fantasy* Nomura taky režíroval dvojku *Kingdom Hearts*, jehož vypuštění se očekává na jaře 2006.

Zeptali jsme se Nomury, proč se rozhodli udělat raději film, než hru pro toto pokračování. „Není na to lehká odpověď, ale vždycky tady byla myšlenka udělat nějaký druh filmu založený na CG scénách z her. Když jsme přemýšleli, na jakém materiálu by mohl být tento film založen, usoudili jsme, že *FFVII* by k tomu bylo nejvhodnější, protože definuje odchod sérií, v nichž byli prerenderované scény nedílnou součástí hry. Dávalo to smysl i proto, že to je velký příběh, ke kterému jsme byli já i fanoušci citově připoutáni, takže ukázat jej v nové podobě by bylo obrovskou výzvou."

Advent Children je zasazeno do doby dva roky po událostech *FFVII* a Cloud teď žije s Tifou a skupinou osiřelých dětí, jejichž osud má na svědomí Sephiroth. Řídí donáškovou službu ve městě Midgar a jeho život je plný vzpomínek na přátele, které ztratil v boji.

Cloudova poklidná existence je brzy narušena tajemným mužem jménem Kadaj a jeho bratry Lozem a Yazoou. Tyto tři mladíci zoufale hledají svou matku a začnou se přiživovat na úkor bezbranných sirotků, které Cloud slíbil ochraňovat. A právě to přiměje někdejšího hrdinu, aby ještě jednou vzal do ruky meč a následoval cestu, o níž ví, že vyústí v obrovský a nekonečný boj.

Vzhledem ke Cloudově hlavní roli ve *FFVII* je jen malým překvapením, že se na něj soustředí veškerá pozornost i v *Advent Children*, a z filmu je navíc zřejmé, že Nomura pociťuje k této postavě opravdovou lásku. Vysvětluje nám: „*FFVII* byla hra, do které jsem byl zapojen podstatně víc, nejen jako designér postav, ale u spousty dalších věcí, které jsou potřeba k vytvoření hry. A Cloud se tak stal postavou, ve které se odráželo hodně mých nápadů. Je jako můj syn a dvakrát za sebou mě dostal do Benátek, které dítě by dalo rodiči takovýhle dárek?"

Příběh v *Advent Children* více než respektuje původní materiál, na kterém je založen, a to znamená, že fanoušci nepocítí, že by se něco na původním příběhu nebo postavách změnilo. I když vás apriorní znalost *FFVII* upozorní na několik okrajových prvků, ani diváci bez zkušeností s hrou se nebudou cítit oklamáni. Vypravěč tak trochu okolkuje kolem, ale každá scéna je

Jedinečné zachycení pohybu v čase vás přinutí zapomenout na to, že akce, kterou sledujete, je vytvořena počítačem

Bojová scéna s Bahamutem je něco úplně jiného. Je to pravděpodobně jeden z nejlepších CG okamžiků ve filmové historii. A to už o něčem vypovídá.

naplněná tak ohromujícími detaily, že budete muset práci tvůrců tohoto filmu ocenit.

Bojové scény, kterých je ve filmu hodně, jsou dynamické a jedinečné zachycení pohybu v čase vás přinutí zapomenout na to, že akce, na kterou se díváte, je vytvořena počítačem. Boj mezi skupinou z *FFVII* a Bahamutem je obzvláště ohromující, však si představte obrovskou vyvolanou nestvůru způsobující zmatek po celém Midgaru. Jsou tu i četné malé úpravy, které fanoušci určitě ocení, naše oblíbená je, když Lozovi zazvoní mobil poté, co právě vyhrál souboj, a jako vyzváněcí tón má vítěznou bojovou melodii z *FFVII*.

Jako velcí fanoušci *FFVII* se všichni v redakci velmi těšili na *Advent Children* už od chvíle, kdy Sony poprvé oznámila, že ho uvede jako část odhalení PSP. Když jsme se koukali na film, bylo to jako posedět na hodinu a půl se starými přáteli, které jsme roky neviděli. Všichni jsme se změnili, zestárli a dospěli, ale to kouzlo, které z nás dělalo přátele, zůstává. Fanoušci z toho asi budou mít víc než nezasvěcení, pro které to může být místy trochu matoucí, ale doporučujeme to každému, kdo si dokáže užít nádhernou filmovou podívanou.

Otázkou, kterou bude chtít položit každý, je, jestli se chystá i *FFVII* remake. Nomura se směje: „Určitě si dokážete představit, že to není poprvé, co se mně na to někdo ptá, nejenom z novinářů, ale vyzvídají i fanoušci z celého světa. Už dlouho ve firmě o *FFVII* debatujeme, jestli s ní dokážeme udělat ještě něco víc. Většina lidí v mém týmu *Kingdom Hearts* pracovala na *FFVII*, takže se o tom pochopitelně mluví často, ale je to všechno hlavně o správném načasování. Právě teď se koncentrujeme jen na dokončení *Kingdom Hearts 2*."

Interview dospělo ke konci, ale Nomura ještě dodává: „Nevíme, kdy to skončí... Někteří lidé říkají, že by remake *FFVII* nechtěli vidět, protože je ta hra dobrá tak, jak je, ale jiní nás zase přesvědčují, že jakýkoliv remake by pořád byl nejméně stejně zajímavou hrou.

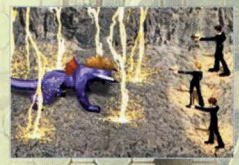
Před skouknutím *Advent Children* by PLAY byl na straně těch, co jsou proti remaku *FFVII*, ale poté, co jsme strávili víc času s Cloudem a jeho přáteli v Midgaru, si už tak nejsme jisti. Kdybychom byli sázkaři, vsadili bychom peníze na to, že bude remake na PlayStation 3, ale ani Square Enix ještě neví, jestli je to úplný konec kompilace... Všechno, co můžeme říct, je to, že upřímně doufáme, že tohle nebyla poslední příležitost, kdy jsme Clouda viděli. ■

Ty z vás, kdo jste tuhle hru hráli, víte, kdo to je, a jste právě teď určitě velmi natěšení.

Cloud se toužebně dívá k Midgaru. On se často takhle toužebně dívá, protože je zmučená duše.

Kompilace Final Fantasy VII

Jak to tak vypadá, tenhle projekt obsahuje čtyři elementy - film a tři hry. První titul, který byl ohlášený a doteď je jediný vydaný, je *Before Crisis*, který je k dispozici pro mobilní telefony v Japonsku. Odehrává se před událostmi z *Final Fantasy VII* a kontrolujete v něm Turky, kteří uskutečňují nekalé plány Shinra Corporation. Druhá ze tří her se jmenuje *Dirge Of Cerberus* a má být pro PS2 vydána v prvním kvartálu roku 2006. Akční hra ve stylu *Devil May Cry* se odehrává rok po Advent Children a její hlavní postavou je Vincent Valentine. Poslední hra je pro PSP, jmenuje se *Crisis Core* a jde o akční RPG. Pořád podléhá utajení, ale když jsme ohledně ní tlačili na Tetsuya Nomádu, tak jediné, co řekl, bylo, že půjde o „unikátní typ akčního RPG, využívajícího hlavně faktu, že je určena pro PSP."



Before Crisis je hra pro mobilní telefony, ve které můžete hrát za Turky.

PS2 hra *Dirge Of Cerberus* uvádí ozbrojeného Vincenta Valentinea.

Crisis Core bude vydána pro PSP, ale je to tak tajné, že z ní nemáme ani jeden obrázek.

EXKLUZIVNÍ RECENZE

Inspirované tajným rodinným receptem Rockstaru. Kapišto?

GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES

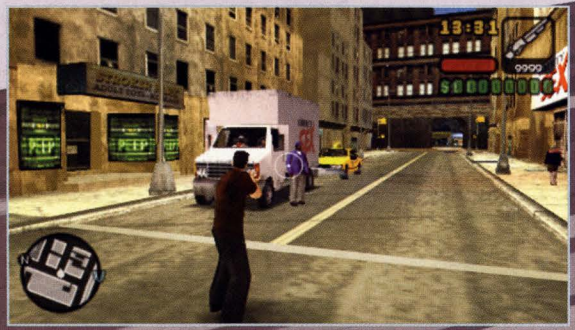
DETAILY

Vydavatel: **Rockstar** Výrobce: **Leeds/Rockstar North** Vydání: **V prodeji!** Věkové omezení: **18+**
Počet hráčů: **1-6** Internet: **www.rockstargames.com/libertycitystories** Podpora: **WLAN multiplayer**

Vítejte zpátky do Liberty City. Vítejte také zpátky v čase, do roku 1998. A konečně, vítejte i v Grand Theft Auto na PSP!

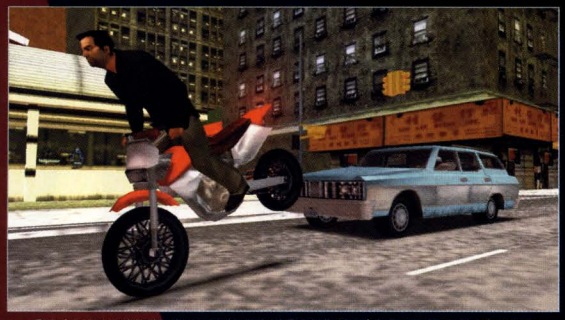
Jmenujete se Toni Cipriani a vracíte se z exilu. Tentokrát to tu ale bude napínavější než jindy. Toni zjišťuje, že je Liberty City pod vlivem konkurenčních mafiánských rodin, musí pracovat pro šílence Vincenzo Chiliho a dokonce i jeho milovaná matka si myslí, že je budižkničemu. No řekněte - ideální postava pro *GTA*, pro vás jako stvořená! Každá sebemenší mise je potenciálním krůčkem vzhůru na kriminálním žebříčku. Krůčkem k nové zbrani, vozu nebo celé městské oblasti. A pochopitelně také k další zábavné misi či k dalším vtipným hláškám z rádia.

Nebude trvat dlouho a Toni přeroste svému šéfovi přes ramena. Zakrátko se stane pravou rukou nikoho jiného než Dona Salvatore Leone. Je také pod patronátem Sala, kterému máte brzy zavolat, což je ten pravý okamžik, kdy odhalíte svůj skutečný potenciál. Chcete přece přesvědčit svou matku, že nejste ubožák a ostudou jména Cipriani, nebo ne? A vy to také brzy dokážete. Třeba za pomoci SLR kamery a teleskopických čoček. Špiónská mise! Ano, není to jen o zabíjení. Sedněte do auta. Dodávka, motorka nebo kabrio, to je fuk, hlavně nesmíte ztratit cíl z očí. Ale zase to nepřehánějte, nesmíte ani moc blízko. Sledujte ho do parku, kde naskočí dvojice prostitutek. Klik-klik, o pár polaroidů později stojíte před matkou a čekáte na pochvalu. Jasně. Co má Toni z toho, že sleduje chlápky v parku?



Pokud potřebujete udělat přesný výstřel, pak máte k dispozici volné zaměřování. Jinak je k dispozici automatický zámek, ve kterém pomocí D-padu přepínáte mezi jednotlivými cíli.

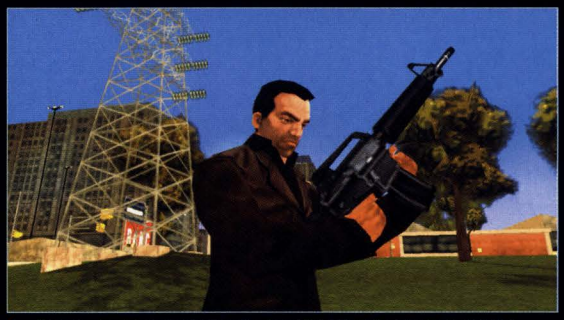
Je to *GTA* skrz na skrz, ale zároveň čerstvé, nové, jiné a s možností rozdat si to proti dalším pěti hráčům



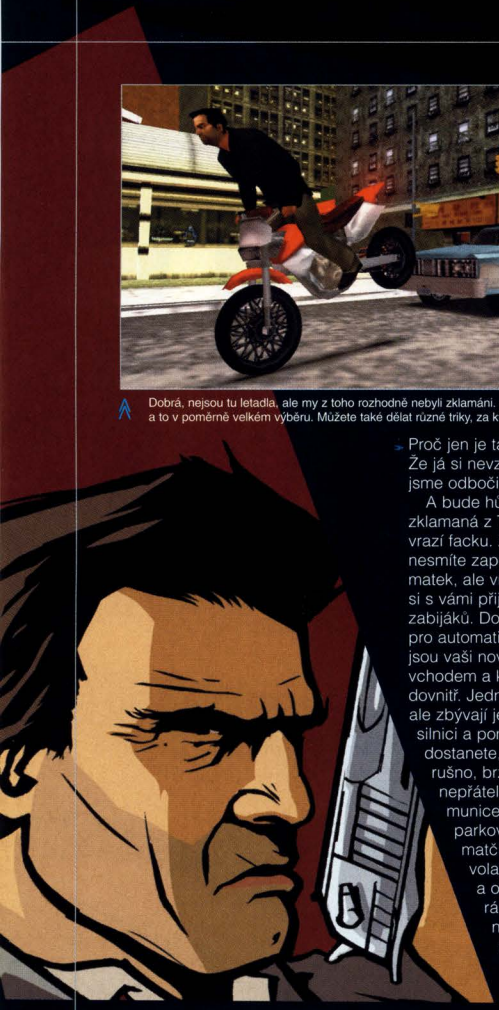
Dobrá, nejsou tu letadla, ale my z toho rozhodně nebyli zklamáni. Jsou tu koneckonců motorky a to v poměrně velkém výběru. Můžete také dělat různé triky, za které dostanete prachy.

Seznamte se s Vinzenzem... nebojte se, dlouho pro něj pracovat nebudete.

Seznamte se s Kazukim... z mužů, kteří drží meč, si legraci zásadně neděláme.



Na Tonim vám sice může ledacos vadit, ale musíme potvrdit, že je to skvělý chlápek, s kterým je hraní docela zábava.



Proč jen je takový budižkničemu? Že já si nevzala Pištu... ale ne, to jsme odbočili.

A bude hůř. Mamina je tak zklamaná z Toniho chování, že mu vrazí facku. Zapamatujete si, že nesmíte zapomenout na příští Den matek, ale více nestihnete, protože si s vámi přijelo vyřídit účty pár zabijáků. Dojdete si rychle do patra pro automatickou zbraň, ale to už jsou vaši noví „přátelé" před vchodem a kvapně vcházejí dovnitř. Jednoho stíháte zastřelit, ale zbývají ještě tři. Vybíháte na silnici a poměrně rychle je dostanete, jenže je tu trochu rušno, brzy se objevují další nepřátelé a vám dochází munice. Všímáte si, že je na parkovišti stále zaparkovaný matčin Sentinel - skáčete za volant, rozjíždíte se a okamžitě přelaďujete rádio, protože na operu nejste zrovna dvakrát zvědaví. Přejíždíte jednoho ze zabijáků... zpátečka, dopředu, zpátečka, dopředu...konečně je po něm. Na křižovatce se nepříjemným způsobem setkáváte s dalším protivníkem. Sice je mrtvý, vy ale v poslední chvíli stihnete vyskočit z hořícího auta. Rychle běžíte zpátky do bezpečí domova, kde je energie a místo k uložení pozice. Další mise je za vámi. Další napínavý úkol. A trval jen několik málo minut, jak se na PSP sluší a patří. Co je malé, to je hezké. A nebezpečné!

Na počátku hry se Toni zaplete do hádky dělníků v docích, což se stane základem pro skupinu misí. Včetně té naší oblíbené, kde přivezete pro potěchu dělníků skupinu prostitutek.

Přesun z PS2 na PSP byl hladký. Jistě, některé z nejslavnějších vlastností *San Andreas* (letadla, upravování postavy atp.) musely být odstraněny, ale možnosti PSP verze jsou stále netušené a ulice města vypadají stejně přeplněné jako dosud. Věřte nám. Na jazyku teď asi máte dvě otázky - viditelnost a rychlost grafiky. Dvě věci, které by mohly hře šmahem překazit veškerou snahu jejích autorů. Tak tedy, v opačném pořadí - framerate je naprosto plynulý a Rockstar vytvořil PSP engine, který jen velmi zřídka zakolísá, i když máte na obrazovce velké množství postav, vozidel a probíhá zuřivá přestřelka. A viditelnost? Netvrdíme, že vidíte stejně daleko jako v *San Andreas*, ale není to špatné - zejména v druhé části hry (Staunton Island) s hustou „sítí" paneláků si místy omezení viditelnosti všimnete, ale nikdy to negativně neovlivní hratelnost. Nezapomínejte, že i *San Andreas* měla v tomto směru občas problém, ale je-li to daň za propracované město, budiž! *Liberty City Stories* je grafický zázrak - je to *GTA* tak, jak ho znáte. Jen na přenosné PlayStation...

Možná si Liberty City pamatujete z *GTA III*, ale tohle město nikdy nevypadalo lépe a *Liberty City Stories* je ve skutečnosti graficky ještě lepší než *GTA III*! Vidíte do větší dálky,

Tohle město nikdy nevypadalo lépe a *Liberty City Stories* je ve skutečnosti graficky ještě lepší než *GTA III*

A tohle je jen jeden z mnoha gaunerů, s kterými budete mít co do činění... a pro změnu drží pistoli.

na některých površích jsou zřetelné odlesky a dokonce i chodci vypadají hezky. Jsou tu také (na rozdíl od *GTA III*) motorky a najdete tu samozřejmě i tradiční legrační komentáře v rádiu. Zkrátka - nechybí nic důležitého! Snad jen ta letadla, ale neodvažujeme se tvrdit, že Rockstar mohl zapracovat a dostat je tam. Možná příště.

Toniho cesta vede z Portlandu přes Stanton Island až do Shoreside Vale a úkoly jednotlivých misí jsou skutečně rozmanité. Chaos na ulicích se při přesunu z Portlandu do Shoreside Vale pochopitelně zvětšuje. Objevují se tanky, zbraně jsou stále exotičtější (katana, raketomety, plamenomety...) a i když nemůžete Toniho ostříhat dle svých představ, ani ho naučit kung-fu, můžete ho po klíčových misích obléct do nových hadrů. Možná vás bude tedy mrzet, že Toni ať děláte co děláte ztratí dech po uběhnutí půlky bloku, ale alespoň ho můžete obléct do pravé italské látky. Máma na vás bude hrdá!

A tady je také ten pravý čas promluvit si o nahrávacích časech. Ty jsou často okomentovány až na samém konci recenze ve stylu „bohužel, nesnesitelné časy nahrávání všechno kazí", my je ale zmiňujeme už nyní, protože jsou jen dalším důvodem nadřazenosti *Liberty City Stories*. Nahrávání je vcelku rychlé a ať už jde o menu, první vstup do hry, přesun ze čtvrti do čtvrti, z interiéru do exteriéru nebo ze hry do animace, nepamatujeme si, že bychom někdy čekali déle než 20 vteřin. Což je ve srovnání s řadou závodních her, které vás klidně nechají čekat dvojnásobek, docela slušný výkon, co říkáte?

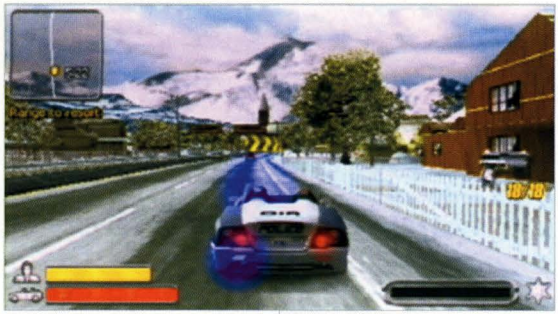
Asi už jste pochopili, co se vám v téhle recenzi snažíme naznačit - *Liberty City Stories* nemá žádnou zásadní chybku, je to důstojný člen slavné série, nabízí nekonečnou zábavu a také jednu zásadní novinku v podobě multiplayeru až pro šest hráčů (sedm různých režimů, sedm, slyšíte!). Pokud by tento magazín mohl mít zvukové efekty (takové, jaké znáte z těch trapných narozeninových přáníček), pustili bychom tu teď tak hlasitou fanfáru, že by vám utrhla uši. Je to *GTA* skrz na skrz, ale zároveň čerstvé, nové, jiné a s možností rozdat si to proti dalším pěti hráčům. Hra je to samozřejmě v první řadě pro jednoho a multiplayerové režimy nepatří mezi světoborné nápady (deathmatch, Capture the Flag, checkpoint závod atd.), ale výsledek je tak jako tak mnohem lepší, než jsme se odvážili čekat.

Což je asi nejlepší způsob, jak *Liberty City Stories* shrnout - ještě lepší než jste čekali. A že jsme čekali hodně! **10/10**

Jen se podívejte na velikost téhle oblasti. Je neuvěřitelné, co všechno se vešlo do paměti PSP, navíc s tak minimálními nahrávacími časy.

Chyť je, když to dokážeš.

PURSUIT FORCE



Nebudeme chodit kolem horké kaše, ti, kteří znají starou hru Chase HQ, se tu budou cítit jako doma.

Jste policajt a honíte kriminálníky. Obvykle je musíte dopadnout dříve, než se dostanou na nějaké místo a ujedou vám. Toť základní premisa téhle hry, která zní na první pohled jednoduše, ale ve skutečnosti je vcelku rafinovaná a propracovaná.

Už dlouho jsme nehráli hru, jejíž akce by byla nadupanější než u *Pursuit Force*. Intenzivní atmosféra, na kterou jsme byli zvyklí spíše z kina a nikoliv z tak malého displeje, se tu dá skutečně krájet a je to jedna z nejnapínavějších jízd vašeho života. Vaše honičky se budou odehrávat v mnoha různých prostředích a v mnoha variabilních misích. Budete chránit konvoje, budete nenápadně pronásledovat nepřátele a nebo je budete postupně nelítostně likvidovat. Jenže to není zdaleka vše - nejúžasnější je, že nejste „uzamčeni" ve svém autě/lodi/ motorce a můžete ovládat jiná vozidla. Stačí na něj přeskočit a pokračovat v jízdě. Asi si nedokážete představit, že něco takového může fungovat, ale tady to opravdu funguje na jedničku a vy se musíte tuto taktiku rychle naučit používat.

Ano, přeskočíte-li na auto, ve kterém se nacházejí vaši nepřátelé, můžete je ze střechy zlikvidovat a vlastně nejen ze střechy. Lze totiž po naplnění ukazatele zapnout zpomalení (v podstatě známý Bullet Time) a likvidovat je dokonce i při pouhém přeskakování z vozu do vozu. Zní to šíleně, co? A také geniálně, že? A nápaditě, nemáme pravdu? Ano, je to skvělé! Kromě tradiční jízdy (za volantem auta, řidítky motorky nebo „kormidlem" člunu) tu občas také ostřelujete okolí z vrtulníku a dokonce budete zabíjet i po svých ve stylu third-person střílečky. Tohle jsou ale jen doplňky pro zvýšení rozmanitosti a samy o sobě nestojí příliš za řeč.

Bohužel se musíme zmínit o jednom poměrně nepříjemném problému, kterým není nic jiného než obtížnost. Nebojíme se trochu zatnout zuby a už jsme si poradili s opravdu obtížnými hrami, obtížnost v *Pursuit Force* je ale jiného druhu. Mnohdy je prostě nemožné vyhnout se smrti - nejde o vaše schopnosti, ale o situace, které nemůžete ovlivnit a dokončení úrovně pak závisí jen na vašem štěstí. Jednou, dvakrát nebo třikrát? To bychom pochopili. Ale desetkrát? Ne.

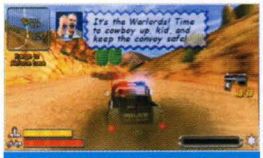
Alespoň, že tu máte díky zajímavé struktuře možnost řešit úkoly v různém pořadí. *Pursuit Force* je zajímavý a originální kousek, který stojí za pozornost. Jen se připravte na „trochu" frustrace! ■

8/10

DETAILY

Vydavatel: **Sony**
Výrobce: **Bigbig**
Vydání: **19. listopadu**
Věkové omezení: **12+**
Počet hráčů: **1**
Internet: **www.playstation.co.uk**
Podporuje: **WLAN/online multiplayer**

Na šikovném zaměřovači přesně vidíte, kolik života ještě nepříteli zbývá - barva se mění ze zelené přes žlutou až do červené a dílky ubývají. Brzy bude po něm.



Závody a střílení. To je přesně to, co potřebujeme. Proč to tak trvalo?

Ne, nebudete jezdit jen po silnicích, usednete i do člunu a vrtulníku.

Vyhrál Colin nebo... všichni ostatní?

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

DETAILY

Vydavatel: **Sony** Výrobce: **Traveller's Tales** Vydání: **V prodeji** Věkové omezení: **3+** Počet hráčů: **1-8** Internet: **www.playstation2.cz** Podporuje: **WLAN/online multiplayer, stahovatelný obsah**

Podtitul recenze samozřejmě naráží na to, že *Colin* (který byl pro zajímavost v minulém čísle ohodnocen stejnou známkou) má licenci jen na jednoho řidiče a *WRC* na celý šampionát se vším všudy. Jak ale víme (ehm, ehm, zelená je tráva...), licence není vždy rozhodující. Co je tedy lepší?

Těžko říct, v součtu jsou hry zhruba stejné. *WRC* má lepší grafiku a lépe navržené tratě, takže je pocit při řízení mnohem realističtější (obzvláště při zvolení kamery na nárazníku). Velké plus má *WRC* i za možnost použít konkurenční čas jako ghost car - možná to není reálné, ale motivuje vás to k lepším časům. Naproti tomu je konkurenční *Colin* mnohem lepší, pokud jde o komentář spolujezdce a velmi nás zklamala i absolutní absence jakéhokoliv nastavování vozu před začátkem závodu, s čímž souvisí i podivný systém poškození.

WRC má tedy nesporný arkádový feeling a grafika tu je opravdu špičková. Chcete-li však realističtější a méně hloupý simulátor rallye, pak sáhněte raději po *Colinovi*. ■

7/10

Všimněte si toho poškozeného okna. Zcela ale auto stále zničit nejde.

O tomhle WRC je! Realistická akce...

PSP verze další úspěšné PlayStation série.

TWISTED METAL HEAD-ON

DETAILY

Vydavatel: **Sony** Výrobce: **Incognito Entertainment** Vydání: **Listopad** Věkové omezení: **12+** Počet hráčů: **1-6** Internet: **www.twistedmetal.com** Podporuje: **WLAN multiplayer, sdílení hry**

Kdybychom tuhle hru měli popsat jedním slovem, zvolili bychom „tupá". Bohužel, i na tuhle kraťoučkou recenzi je jedno slovo málo, takže přidáme pár dalších.

Problém téhle hry je, že je neuvěřitelně stereotypní. Jde tu o jediné - o souboj vozidel v arénách. Je tu několik různých singleplayerových režimů, ale všechny jsou stejné a vše vás začne velmi rychle nudit. Je hezké, že hra podporuje multiplayer (i přes internet, pochopitelně) a pár hodin hratelnosti jí to snad přidá, ale na věci to nic nemění, protože to je stále jen o tom, že jezdíte v arénách a likvidujete ostatní vozidla.

Head-On rozhodně není špatná hra. Je jen neuvěřitelně průměrná. Celá série *Twisted Metal* byla vždycky docela kontroverzní - buď jste ji milovali, nebo nenáviděli. Takže nevylučujeme, že někdo bude právě tuhle hratelnost milovat. Přesto, když už musíte mít ničení v autech, raději sáhněte po *Fired Up*. To je lepší hra, i když ne o moc. ■

5/10

Je tu celkem 14 různých vozidel, každé má jiné řízení, chování a zbraně.

Autíčko jak od Mikoláše Aleše. Zmrzlina je zdravá. Hlásili to v rádiu.

Kampak se hrabe na Plániczku...

Brankáři nejsou zrovna geniální. Jako všichni, AI není silnou stránkou hry.

Nejlepší fotbalová hra, teď už i na cestách!

WINNING ELEVEN 9

DETAILY

Vydavatel: **Konami** Výrobce: **Konami** Vydání: **Import v prodeji** Věkové omezení: **3+** Počet hráčů: **1-6** Internet: **www.konami.co.uk** Podporuje: **WLAN/online multiplayer, PS2 verzi**

Otázka je jasná. Je *Pro Evo* na PSP stejně dobré jako na PS2? Řekneme vám to rovnou a na rovinu (i když zatím pouze na základě japonské verze) - není. Místy se sice hraje dobře, ale má několik velmi vážných potíží.

Graficky je to jedna báseň a *Pro Evo* nevypadá o nic hůře než na PS2. Jenže jakmile se na obrazovce objeví více hráčů současně (např. při zahrávání rohů nebo trestňáků), je zle a hra se zpomalí. Ne, že bychom se přes to nedokázali přenést, ale když se koncentrujete na hru, tak vás to naštve.

Ještě horší je fakt, že nemáte takové možnosti ovládání jako ve velké verzi a máte tu pocit, že zkrátka „počítač" může více než vy. Například často dostanete velmi laciný gól, když se vaše obrana zcela bez boje rozestoupí a nechá soupeře skórovat. Přidejte podivnou AI, nedobrého rozhodčího, zvláštně udílené výhody a náhodné obírání o míč a výsledkem je hodně frustrující hra.

Je hezké, že můžete přenášet data mezi PS2 a PSP verzí. A když dáte gól a máte radost, pořád je to to staré dobré *Pro Evo*. Ale čekali jsme více. Snad bude evropská verze vyladěná... ■

7/10

Přes omezení hardwaru vypadá PSP verze stejně jako PS2. Ale v pohybu...